LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation®2 e PSone®

SUPER

ANTEPRIME

Jak and Daxter • Final Fantasy XI
Virtua Fighter 4 • Soul Calibur 2
WipEout Fusion
Outcast 2
MotoGP 2
Smash Court Tennis Pro Tournament

RECENSIONI

Ace Combat 04 Shattered Skies
Capcom vs SNK 2 Millionaire F. 2001
Age of Empires 2: Age of Kings
Silent Scope 2: Dark Silhouette
Top Gun: Combat Zones
Splashdown • Airblade
Castlevania Chronicles
Sky Gunner • Ico
Lotus Challenge
Time Crisis 2
Spy Hunter
Silent Hill 2

Pro Evolution Soccer

Il prossimo passo verso la **simulazione perfetta**

Gruppo Editoriale FUTURA
NOVEMBRE 2001
86
ISSN 1126-3652
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

Benvenuti sul Pianeta PlayStation™2...

La potenza è nulla senza i controller Mad Catz!

MC2
Il volante "da salotto"... utilizzabile sia sulle gambe sia su un tavolo
- Volante compatibile Dual Shock2
- AccuDrive System per regolare la sensibilità del volante
- Ampia e stabile pedaliera con base antiscivolo
- 3 modalità: digitale, analogica e steering wheel
- Doppio sistema di cambio

UNIVERSAL DVD WIRELESS REMOTE
Finalista al 33° Premio SMAU Industrial Design
- Telecomando universale per TV, PlayStation™2 e videoregistratore
- Tasti di accesso diretto ai canali TV
- Tasti fluorescenti
- Porta giochi sull'unità di ricezione
- Industrial Design del 2000

DUAL FORCE BASIC CONTROLLER
Aziona il tasto turbo per le azioni furibonde di gioco
- Joypad ergonomico compatibile Dual Shock2
- Tasti d'azione analogici
- Diverse colorazioni

DUAL FORCE ADVANCED ANALOG CONTROLLER
Programmabile con le Combo per i giochi in prima persona
- Joypad ergonomico compatibile Dual Shock2
- 3 modalità: analogica, digitale e steering wheel
- Diverse colorazioni

8MB MEMORY CARD
L'unica Memory Card per PlayStation™2 con Licenza Ufficiale Sony per copiare e salvare i tuoi migliori risultati di gioco
- 8MB di memoria flash
- Include custodia protettiva

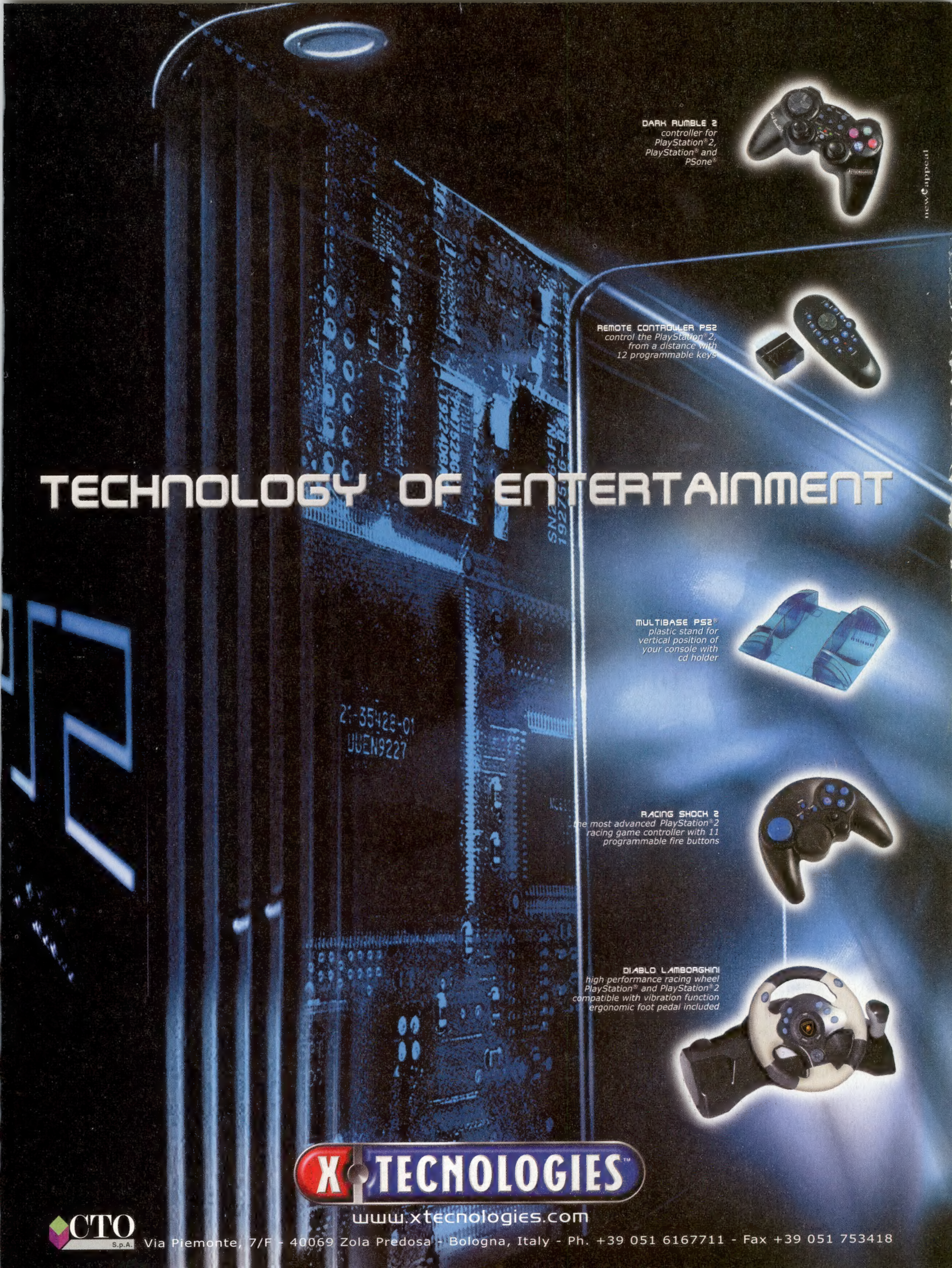
MADCATZ

Visita il sito
www.ubisoft.it
Troverai molte altre interessanti informazioni e immagini relative ai prodotti Mad Catz

DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA DA

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02 - 83.312.1
Hot line 02 - 83.312.220
E-mail: ubisoft@ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT


DARK RUMBLE 2
controller for PlayStation® 2, PlayStation® and PSone®
new◆appeal
REMOTE CONTROLLER PS2
control the PlayStation® 2, from a distance with 12 programmable keys
TECHNOLOGY OF ENTERTAINMENT
MULTIBASE PS2®
plastic stand for vertical position of your console with cd holder
RACING SHOCK 2
the most advanced PlayStation® 2 racing game controller with 11 programmable fire buttons
DIABLO LAMBORGHINI
high performance racing wheel PlayStation® and PlayStation® 2 compatible with vibration function ergonomic foot pedal included
X TECNOLOGIES™
www.xtecnologies.com
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy - Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418

in questo numero 86

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

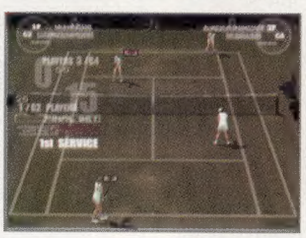
ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
CPM - Casarile
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Jak and Daxter: the Precursor Legacy 012

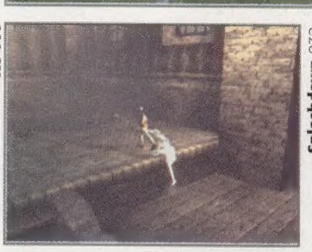
Soul Calibur 2 024

Virtua Fighter 4 014


Smash Court Tennis PT 018

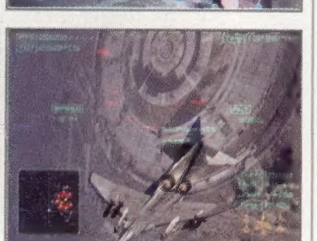
WipEout Fusion 018

Pro Evolution Soccer 034


Ico 060

Splashdown 032

Silent Hill2 062


Ace Combat 04 050

ANTEPRIME

026 Armored Core 3
027 Final Fantasy XI
022 Godai Elemental Force
012 Jak and Daxter: the Precursor Legacy
029 Metal Gear Solid 2
028 MotoGP 2
029 Outcast 2
021 Rayman M
016 Smash Court Tennis Pro-Tournament
024 Soul Calibur 2
014 Virtua Fighter 4
018 WipEout Fusion
020 WWF Smackdown! Just Bring it
027 Xenosaga Episode 1

RECENSIONI

050 Ace Combat 04 Shattered Skies
068 Age of Empires 2: Age of Kings
046 Airblade
064 Alone in the Dark: the New Nightmare
043 Arctic Thunder
066 Capcom vs SNK 2 Millionaire F. 2001
070 Castlevania Chronicles
072 Dancing Stage Disney Mix
073 Football Manager Campionato 2002
036 GTC Africa
060 Ico
038 Lotus Challenge
044 Motor Mayhem
040 MX2002 featuring Ricky Carmichael
042 MX Rider
045 NHL Hiz 2002
037 Off-Road Wide Open
034 Pro Evolution Soccer
062 Silent Hill 2
056 Silent Scope 2 - Dark Silhouette
058 Sky Gunner
032 Splashdown
048 Spy Hunter
054 Time Crisis 2
052 Top Gun: Combat Zones

RUBRICHE

006 PlayWorld
074 PlayGround
078 PlayFAQ
079 Game Development
080 PlayVideo
082 R&B Cafe
084 OuterWorlds
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

OuterWorlds 084

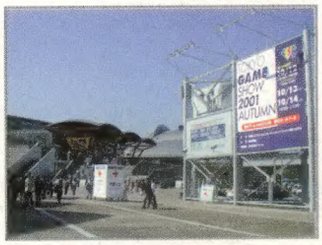
EDITORIALE

Dopo le cocenti delusioni rappresentate dalle ultimi edizioni del *Tokyo Game Show*, in molti avevano affrontato la consueta peregrinazione annuale verso la mecca dei videogiochi ormai rassegnati ad assistere ad uno spettacolo di serie B. In fondo la cancellazione definitiva del *TGS* di marzo, troppo vicino all'ormai insostituibile *E3*, poteva essere interpretato come un segno di rassegnazione da parte degli organizzatori della fiera nipponica, i cui visitatori diminuiscono in maniera preoccupante ad ogni edizione dello show. Contro ogni previsione invece l'ultimo *TGS* s'è rivelato foriero di titoli interessanti e, sebbene siano mancate sorprese apocalittiche, nessuno degli intervenuti alla fiera può considerarsi insoddisfatto dalla kermesse giapponese. Il quadro che emerge da questo *Tokyo Game Show* è quello di un'industria che, nonostante i numerosi trimestri chiusi in passivo e un certo timore per gli avvenimenti che turbano la scena politica internazionale, sta ritrovando una buona dose di entusiasmo, garantendo così all'utenza una dose massiccia di titoli, sia dal punto di vista qualitativo che da quello meramente quantitativo.

Nonostante la positiva performance di Microsoft, che sta davvero dando il massimo nel tentativo di convincere l'utenza nipponica della bontà di Xbox, la line-up PlayStation2 ha impressionato ancora una volta per l'ottimo livello dei giochi presenti e per il supporto che le terze parti elargiscono costantemente alla console Sony. E' emblematico sotto questo punto di vista notare come, forse per la prima volta assoluta in una fiera di una simile portata, sia stato impossibile determinare un vero e proprio Game of the Show, tanti erano i titoli meritevoli di quest'onorificenza. Il popolare network americano IGN, per esempio, ha premiato per l'ennesima volta **Metal Gear Solid 2**, ma un rapido colloquio coi responsabili della sezione PS2 ha permesso a **Super Console** di verificare come questa scelta sia stata dettata dall'abitudine più che da un effettivo divario fra il titolo di Kojima e la concorrenza. **Xenosaga**, **Onimusha 2**, **Star Ocean 3**, **Grandia Xtreme**, **Kingdom Hearts** e **Genso Suikoden III** hanno infatti catturato l'attenzione del pubblico quanto lo stealth game di Konami, dimostrando come la popolarità dei RPG in Giappone non accenni assolutamente a diminuire.

Ma il recente *Tokyo Game Show* è stato solo la punta dell'iceberg di una settimana in cui Sony Computer Entertainment ha mostrato alla stampa mondiale diversi titoli che vedranno la luce su PlayStation2 nei mesi a venire. Fra un bizzarro **Deka-Voice** e lo psichedelico **Rez**, **Super Console** ha così potuto verificare la validità delle versioni casalinghe di **Virtua Fighter 4** e **Tekken 4**, intravedere un certo **Soul Calibur 2** nonchè scoprire il promettente **Smash Court Tennis Pro-Tournament**. E tornare in patria con una certa soddisfazione perché finchè Namco, Squaresoft, Sega, Konami e Capcom continueranno a supportare PlayStation2 in questa misura, l'utenza Sony può dormire sonni tranquilli...

la **redazione**



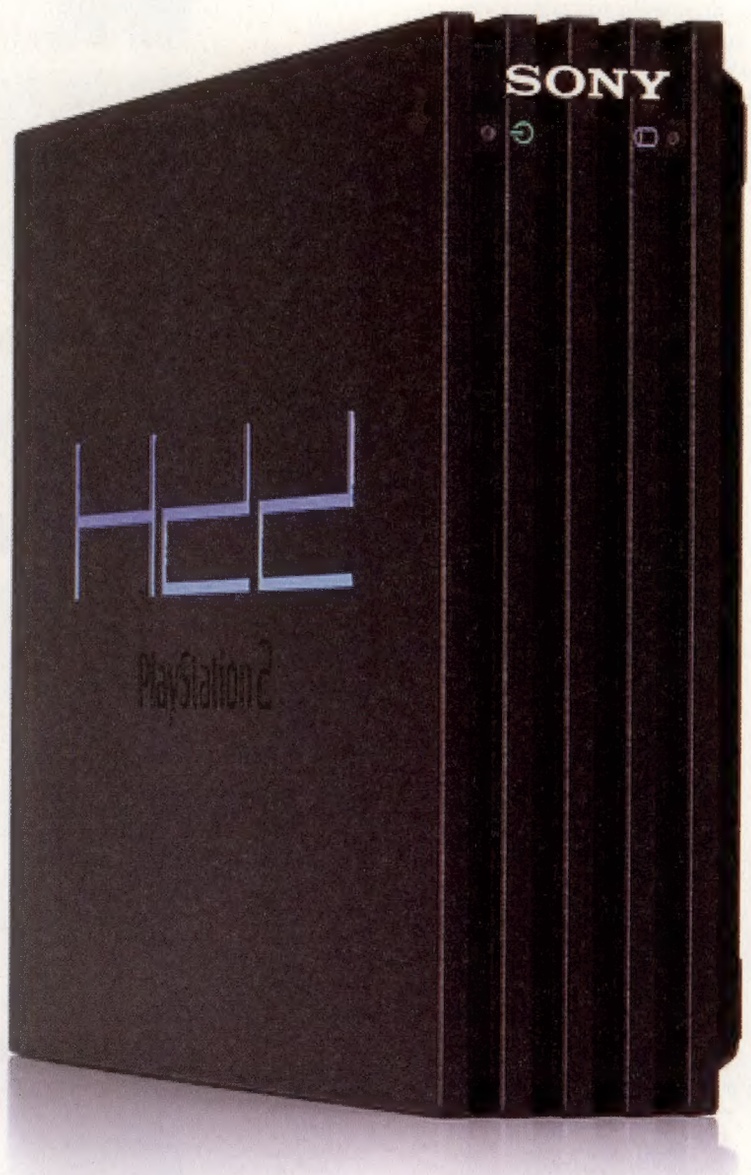
>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

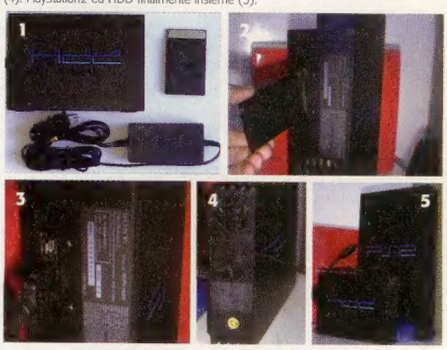
HDD SCPH-10210

E' disponibile in Giappone dal 19 luglio scorso, ma solo sul negozio online di Sony of Japan. Costa 19.000 yen (337.000 lire circa), ma ne sono state acquistate già a migliaia. Ha una base installata ridicola e non offre alcuna garanzia di successo, ma è già supportata da una dozzina di giochi. La periferica più ambigua per PlayStation2 attraversa i suoi primi istanti di vita fra promesse di impieghi rivoluzionari ed una lunga storia di add-on falliti alle spalle. Ciononostante **Super Console**, da buon early adopter, non poteva non procurarsi un modello (quello esterno) di HDD da affiancare al monolito redazionale a completamento di un quadro che non pare chiaro nemmeno a Sony. Come funziona e cosa offre la periferica più discussa del nuovo millennio? A queste domande risponde il rapporto stilato e distribuito su queste pagine, ma un interrogativo resta: che utilità può avere adesso? A voi la risposta.



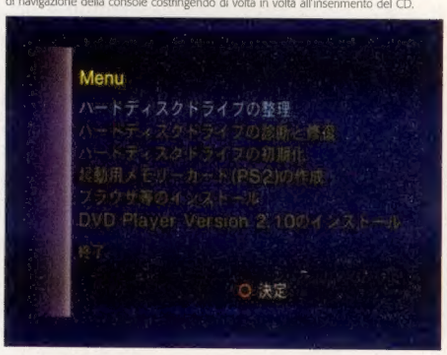
Nella confezione

(1). La confezione dell'HDD contiene (oltre alla manualistica ed all'utility disc) l'unità principale, il suo alimentatore ed una scheda da inserire nell'ingresso PCMCIA posto sul retro della console (2). Quest'ultima scheda presenta due ingressi, (3) uno per l'HDD ed uno Ethernet per la connessione a reti locali o broadband. A tergo dell'HDD troviamo l'ingresso per l'alimentatore (di colore giallo) e la venotlina di raffreddamento (4). PlayStation2 ed HDD finalmente insieme (5).



L'Utility Disc

Oltre a contenere i driver necessari per il funzionamento dell'HDD e gli aggiornamenti di quelli precedenti (vedi "I Nuovi Driver"), l'Utility Disc venduto assieme all'hard disk custodisce anche il software di gestione della periferica. Operazioni di formattazione, deframmentazione, diagnostica ed eventualmente riparazione sono elencate nella schermata principale ed avviabili con una semplice pressione del tasto ◉. Curiosamente non v'è modo di accedere a queste funzioni direttamente dal Browser di navigazione della console costringendo di volta in volta all'inserimento del CD.



I Nuovi Driver

L'utility disc comprende l'aggiornamento dei driver del lettore CD audio (dalla ver. 1.2 alla 1.3), del lettore DVD video (dalla ver. 2.0 alla 2.1) e del software di configurazione del sistema (dalla ver. 1.2 alla 2.0). In più l'HDD assegna un MAC Address che identifica in forma univoca la console in rete. Tutti i nuovi driver vengono memorizzati su memory card (non aggiornano il firmware interno) occupando circa 3 mega.

a cura di marcellocangialosi e diegocortese

Il Browser

Con l'aggiunta dell'HDD il browser si arricchisce di diverse opzioni interessanti. All'avvio di quest'ultimo, sullo schermo compaiono l'icona della memory card e dell'HDD (1). Premendo △ su quest'ultima si accede all'unica funzione attualmente disponibile: la creazione di una cartella (2). Accettato l'invito compare una tastiera on-screen su cui digitale il nome della cartella via DualShock2 o attraverso una tastiera USB. Terminato il battesimo della cartella, quest'ultima farà capolino all'interno dell'HDD nella forma di un cofanetto azzurrino (3). In qualsiasi momento è possibile creare altre cartelle selezionando l'icona dell'HDD posta nell'angolo in alto a sinistra della schermata e digitando nuovamente △. Alle canoniche opzioni di Copy e Delete offerte dalla precedente versione del browser, quella nuova aggiunge Move, Rename ed Information (4). Quest'ultima mostra, appunto, le informazioni sul file selezionato in maniera identica a quanto accadeva precedentemente premendo direttamente il tasto △ (stavolta è necessario fare un passaggio in più). La funzione Rename permette di modificare il nome del file, una facoltà negata nel caso dei salvataggi e dei file di sistema, e quindi limitata alle cartelle presenti nell'HDD. Il comando Move è senz'altro il più utile dei tre in quanto consente di *spostare* un file da una memory card all'altra o dalla memory card all'HDD (e viceversa). In foto (5) il salvataggio di **GT3** è prossimo al trasferimento nella cartella "Super Console" creata nell'HDD.

Il System Configuration

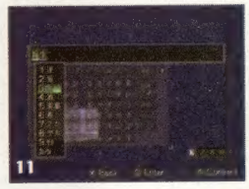
Una volta installati i nuovi driver, il software di configurazione si arricchisce di tre nuove voci accessibili facendo scorrere verticalmente la fila di cubi trasparenti posti sulla sinistra dello schermo. Le nuove opzioni permettono di regolare i settaggi relativi a mouse e tastiere USB. Nel primo caso è possibile innanzitutto invertire le funzioni dei due tasti del mouse nell'eventualità in cui l'utente sia mancino (6), quindi stabilire la velocità di scorrimento del cursore (7). Nel caso della tastiera è consentito definirne la nazionalità fra "Giapponese" e "Inglese", regolare la velocità di ripetizione dei caratteri qualora si tenga premuto uno dei tasti e l'entità del ritardo prima che abbia inizio la ripetizione stessa (8). Infine, è dato modo di scegliere uno fra due Set di "Shortcut" qualora si utilizzi una tastiera giapponese. Il senso e le conseguenze di quest'ultima opzione ci sono totalmente ignoti.

La Tastiera

Decisamente completa la tastiera on-screen introdotta dall'HDD. Chiara e funzionale sfrutta tutti i tasti del DualShock2 per snellire il più possibile la digitazione anche a chi non possiede una tastiera USB. Una pressione del tasto **R1**, ad esempio, equivale allo Shift mentre il tasto **SEL** permette di switchare fra le varie tipologie di caratteri disponibili (hiragana, katakana e caratteri occidentali). Agendo su un'icona è possibile passare dal layout standard (9) a quello semplificato (10). Sebbene discutibilmente rilevante per noi occidentali, il software include anche un sistema di conversione da hira/katakana a kanji (11). Nell'eventualità che si desideri inserire un carattere od un simbolo particolare, inaccessibile via DualShock2 o tastiera, un elenco ad hoc permette rapidamente di individuarlo.

L'esperimento: **Ace Combat 04**

Nonostante la sua limitata diffusione, l'HDD pare gradevolmente supportato dall'industria nipponica tant'è che titoli come **Final fantasy X**, **Capcom vs SNK 2**, **J League Winning Eleven 5** (la nuova versione commercializzata a fine ottobre) ed **Ace Combat 4** già ne supportano alcune funzioni. Per il test di **Super Console** è stato scelto il nuovo simulatore di volo namchiano, il primo ad offrire anche la possibilità di registrare i salvataggi su HDD (laddove gli altri si limitano a sfruttarlo esclusivamente per accelerare i caricamenti). Installato l'HDD ed avviato il gioco, quest'ultimo riconosce la periferica abilitando le funzioni di Install/Unistall (12) (rispettivamente installa e disinstalla il gioco su/da hard disk) ed offrendo la possibilità di scegliere se salvare/caricare la partita su/da HDD o su/da una comune memory card (13). La procedura di installazione dura circa 7 minuti e riversa su HDD ben 1GB di dati (praticamente tutto il gioco, ad esclusione delle tracce audio). Questi ultimi sono rappresentati nel browser di PS2 da un'icona specifica (14). Conseguentemente i caricamenti vengono quasi del tutto annullati dando l'impressione di giocare ad un videogioco risiedente su cartuccia. I salvataggi su HDD, anch'essi rapidissimi, vengono conservati in una cartella creata dal gioco stesso e nominata "Your Saves".



Considerazioni finali

Dopo aver descritto (si spera) il più dettagliatamente possibile le caratteristiche dell'HDD, è giunto il momento di esprimere un parere sulla periferica. Considerato il limitato sfruttamento da parte dei giochi attualmente compatibili (nessuno offre funzioni di streaming dei dati on the fly, per esempio), è bene puntualizzare che si tratta di un commento parziale che non tiene in considerazione le future modalità di impiego. E non solo. Il test condotto da **Super Console** ha avuto per oggetto il modello esterno della periferica, laddove nel mercato occidentale verrà distribuito solo quello interno. Il che comporta certi vantaggi...

Innanzitutto, dispiace dover occupare un'altra presa di corrente per alimentare l'HDD. O meglio, e più specificatamente per chi possiede i modelli import SCPH-10000/15000/18000, disturba doversi procurare un secondo convertitore. Ciononostante l'HDD esterno ha un look gradevole e la sua disposizione verticale di fianco alla console, con il logo azzurro "HDD" subito sotto quello "PS2" e i suoi led verde e blu, quasi induce allo sbeffeggio di coloro (leggi gli utenti di console con expansion bay) che saranno esclusi dalla visione di una simile armonia stilistica. La periferica è resa un filino rumorosa dalla presenza della ventola (che sarà probabilmente assente nella versione interna), ma nel complesso se ne percepisce la presenza solo giocando col volume azzerato (per la cronaca: dopo 20 minuti di inattività la periferica passa in modalità stand by - come tutti gli hard disk del resto). Nonostante i nuovi driver includano il riconoscimento dei mouse USB dispiace che questi non vengano supportati affatto nel browser. Sarebbe stato il massimo poter selezionare un gruppo di salvataggi con un movimento gentile della mano e copiarli su HDD con un click sul tasto destro. Ciononostante il comando Move semplifica il riversamento dei file nell'hard disc evitando di dover cancellare di volta in volta eventuali doppioni. Tralasciando gli ovvi benefici in termini di caricamento dei giochi, chiudiamo con la perplessa constatazione dell'allungamento della sequenza di boot (ben 30 secondi dall'accensione all'apparizione del menu principale) dovuto all'accesso del sistema all'HDD.

Sintetizzando:

Pro

- Ottimo design, raffinato e compatto.
- Possibilità di riversarvi il contenuto delle memory card.
- Aggiunge nuove funzionalità al browser.
- Accelera il caricamento dei giochi che lo supportano.
- Sono ben 40GB!

Contro

- Il browser non supporta il mouse.
- Allunga la fase di boot.
- La ventolina aggiunge un ulteriore brusio di sottofondo a quello già prodotto dalla console.
- Non trae alimentazione diretta dalla console.
- La sua esistenza è attualmente trascurabile (?).

Sony secondo azionista di **Squaresoft**

Sony salva Squaresoft dalla catastrofe

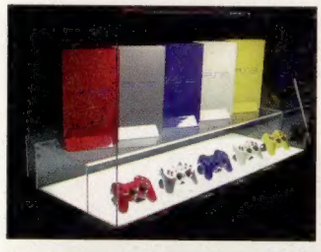
Si potrebbe speculare all'infinito sui motivi per cui Sony, il 9 ottobre scorso, ha sborsato ben 14.9 miliardi di yen per acquistare il 18.6 percento del capitale azionario di Squaresoft, diventandone a tutti gli effetti il secondo azionista di maggioranza (dopo il fondatore Masafumi Miyamoto che ne detiene poco più del 50%). Sebbene la tempistica dell'acquisizione - che verrà finalizzata a fine ottobre – suggerisca l'idea che Sony abbia atteso il momento propizio (leggi il dimezzamento del valore delle azioni Squaresoft dopo il flop del film *Final Fantasy*) per dare il via ad un'azione che covava da tempo, altri sostengono la tesi "reazionaria" leggendo nell'acquisizione i caratteri di una risposta impanicata all'accordo siglato recentemente fra Capcom e Nintendo per l'esclusiva pubblicazione del franchise **Biohazard** su GameCube. Secondo alcuni, infatti, Sony avrebbe stretto la sua presa su Squaresoft per assicurarsi una delle poche e più remunerative esclusive per PlayStation2 rimaste nel suo portafoglio. Immaginate cosa accadrebbe se Nintendo annunciasse l'esclusiva di **Final Fantasy** per GameCube. Non puoi dominare il mercato solo con **Gran Turismo** e **Devil May Cry**. Kazuharu Miura, analista presso il Daiwa Institute of Research avanza l'ipotesi che l'accordo Sony-Squaresoft sia stato determinato dal timore che Nintendo potesse approfittare del cagionevole stato finanziario in cui versa la softco nipponica per assicurarsi diritti di esclusiva. *"Il franchise di **Final Fantasy** è uno di quei prodotti che possono indurre i consumatori a comprare l'unico sistema che permetta loro di giocarci"* ha dichiarato. *"L'accordo è positivo per Sony perché potrebbe eliminare il rischio che Squaresoft si allei con Nintendo."* L'acquisizione annunciata il 9 ottobre sancirebbe pertanto la fine di oscuri giochi di potere che vedono Nintendo e Sony palleggiarsi una Square che non sa più dove sbattere la testa pur di ritornare in attivo in tempi brevi. Le recenti dichiarazioni di Sakaguchi e soci in merito al desiderio di sviluppare giochi per Game Boy Advance (di GameCube non si è mai parlato), potrebbero essere interpretati come il desiderio di Squaresoft di calzare due scarpe con un piede solo. Da un lato Sony con PlayStation2, garanzia di fertilità economica nel lungo periodo, dall'altro Nintendo con Game Boy Advance, piattaforma "semplice" per la quale sviluppare giochi che richiederebbe un minimo dispendio di risorse garantendo nel contempo un notevole ritorno economico. Ma ormai è tutta acqua passata. O forse no? La presenza di Sony al tavolo dirigenziale di Squaresoft è sufficientemente forte da scongiurare eventuali travasi di franchise in futuro? Il presidente della softco nipponica Hisashi Suzuki ha dichiarato *"Questo accordo non significa che saremo obbligati con Sony. Significa solo che potremo analizzare la situazione con più calma ed offrire software per il costruttore del sistema più diffuso, ed è fuor di dubbio che quel costruttore sia attualmente Sony."* Una dichiarazione che lascia poco spazio a libere interpretazioni. Ma ciononostante, è vera la voce secondo cui Squaresoft avrebbe cancellato i remake per PS2 di **FFVII**, **VIII** e **IX**? Se sì, perché? Semplice taglio alle spese o dirottamento in corso? Ne sapremo di più nei prossimi mesi.

20 milioni di PlayStation2 nel mondo

E Sony festeggia annunciando un'edizione limitata di console per giocatori ricchi (o pazzi)

A poche ore dall'inizio dell'edizione autunnale del Tokyo Game Show, Sony Computer Entertainment ha annunciato di aver raggiunto quota 20 milioni di PlayStation2 distribuite nel mondo. Più dettagliatamente 6.86 milioni in Giappone, 8.55 milioni in America e 4.63 milioni nei mercati PAL Sebbene queste cifre non si riferiscano alle unità effettivamente vendute e non siano pertanto significative in termini di base installata, la sola esistenza di 20 milioni di monoliti nel mondo (pur anche assopiti nei magazzini di grossisti e dettaglianti) rende più che plausibile il traguardo delle 20 milioni di unità (stavolta) vendute che Sony prevede di tagliare entro la fine dell'anno fiscale (marzo 2002). Inoltre, l'annuncio offre un chiaro e confortante segnale sull'ottimo stato di salute goduto dalle fabbriche della società nipponica, ormai evidentemente rodate e capaci di sfornare grandi quantitativi di console ogni mese.

Per festeggiare l'annuncio Sony ha presentato una serie limitata di PlayStation2 colorate, per la cui verniciatura sono stati impiegati materiali e tecniche mutuati dall'industria automobilistica. Saranno cinque le varianti cromatiche (rosso, bianco, blu, giallo e argento) disponibili, tanto di console quanto di DualShock2 e Vertical Stand. Sony intende commercializzare solo 2000 esemplari, 666 per ogni mercato, ed ha già aperto in Giappone la campagna prenotazioni attraverso il sito jp.playstation.com. Ogni esemplare costerà la bellezza di 50.000 yen pertanto l'eventualità di vederne una nel salotto del compagno di merende è alquanto remota (a patto che il fanatismo non prevalga sulla ragione).



Schermo LCD per PSone in **Italia**

Verrà distribuito in Italia a partire dal primo dicembre e al prezzo di 389.000 lire (!) lo schermo LCD (SCPH-130) per PSone che permetterà di portarsi a spasso l'esperienza ludica PlayStation senza caricarsi sulle spalle un Trinitron 29". Il prezzo decisamente elevato della periferica supera senz'altro quello di un paio di lastre alla spina dorsale, ma chi ha potuto vederlo in funzione al recente SMAU converrà sul fatto che si tratti di un raro esemplare di gioielleria elettronica. Lo schermo da 5", retroilluminato, offre una visione perfetta delle immagini anche da angolazioni impossibili (caratteristica a cui molti avrebbero tranquillamente rinunciato pur di spendere un centinaio di millelire in meno). Ai lati della periferica sporgono due piccole casse stereofoniche da 1.0W ciascuna e campeggiano i tasti per la regolazione del volume e della luminosità dello schermo. Come già annunciato sul numero scorso, un ingresso video posto sul retro permette di collegarvi videocamere digitali e DVD purché dotati di apposita uscita AV e si rende nota in questa sede la presenza di un ingresso supplementare per le cuffie (ottimo mentre si gioca in macchina con genitori schizofrenici alla guida) e di una porta passante Multi-out per mandare il segnale video anche al televisore annullando quindi l'esigenza di dover scollegare la periferica ogni qual volta si voglia collegare la console al TV del salotto.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Novembre-dicembre 2001
Ace Combat 4 (Namco)
Age of Empires 2 (22 novembre – Konami)
Airblade (novembre – Criterion)
Aliens Colonial Marines (Fox)
All Stars Baseball 2002 (5 maggio – Acclaim)
Anco Soccer - Kick Off 3 (27 novembre – Acclaim)
Baldur's Gate Dark Alliance (22 novembre – Interplay)
Blood Omen II (7 dicembre – Eidos)
Burnout (6 novembre – Criterion)
Capcom vs SNK 2 (novembre – Capcom)
Clock Tower 3 (Capcom/Sunsoft)
Commandos 2 (22 novembre – Eidos)
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (16 novembre – Universal)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dark Summit (17 dicembre – THQ)
Deus Ex (22 novembre – Eidos)
Devil May Cry (dicembre – Capcom)
Ecco the Dolphin (28 novembre – Sega)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
ESPN X-Games Skateboarding (22 novembre – Konami)
Evergrace 2 (From Software)
FIFA 2002 (novembre – EA)
GTC Africa (9 novembre – Rage)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
Gunslinger (Activision)
Half Life (16 novembre – Sierra)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
Ico (SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Iron Aces (27 novembre – THQ)
Jade Cocoon 2 (Genki)
Jak&Daxter (SCEA)
James Bond 007:AUF (novembre)
Jeremy McGrath Supercross 2002 (30 novembre – Acclaim)
Jojo's Bizzarre Adventure Chapter 5 (Capcom)
Jurassic Park III (15 novembre – Konami)
Kessen 2 (Koei)
Kinetica (SCEA)
Klonoa 2 (novembre - Namco)
Legion (Midway)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
Motor Mayhem (14 novembre – Infogrames)
NASCAR Heat (14 novembre – Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
NBA Live 2002 (15 novembre – EA)
NFL 2K2 (Sega)
No One Lives Forever (15 dicembre - Fox)
Prisoner of War (Codemasters)
Pro Evolution Soccer (14 dicembre – Konami)
Rayman M (novembre – Ubisoft)
Rez (novembre – Sega)
Robocop (Titus)
Rubu Tribe (novembre – Interplay)
Run Like Hell (novembre – Interplay)
Shadowman 2 (30 novembre – Acclaim)
Shaun Palmer Pro Snowboarder (22 novembre – Activision)
Silent Scope 2 (22 novembre – Konami)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Smuggler's Run 2 (novembre – Rockstar Games)
Soldier of Forune Gold Edition (23 novembre – EON)
Soul Reaver 2 (18 novembre – Eidos)
Space Channel 5 (Sega)
Space Race (novembre - Infogrames)
Splashdown (14 novembre - Infogrames)
SSX Tricky (22 novembre – EA Canada)
Star Trek: Elite Force (22 novembre – EON)
State of Emergency (novembre – Rockstar Games)
Stunt GP (22 novembre – Virgin)
Supercar Street Challenge (9 novembre – Activision)
Test Drive (ottobre – Infogrames)
Test Drive Off Road (18 ottobre – Infogrames)
Thunderhawk: Operation Phoenix (12 ottobre – Eidos)
Tony Hawk Pro Skater 3 (22 novembre – Activision)
Top Gun – Combat Zones (22 novembre – Virgin)
Tribes 2 (15 dicembre – Sierra)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Vampire Night (Namco)
WCW 2000 (Electronic Arts)
Wipeout Fusion (novembre – SCEE)
World Rally Championship 2001 (novembre – SCEE)
WTA Tennis (novembre – Konami)
WWF SmackDown!: Just Bring It (27 novembre – THQ)

Nel 2002
Dead to Rights (Namco)
Drakan (SCEE)
Dropship (SCEE)
Exo (Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Final Fantasy X (Squaresoft)
Final Fantasy XI (Squaresoft)
Guilty Gear X (Sammy)
Head Hunter (Sega)
Maximo: Ghosts to Glory
MGS2: Sons of Liberty (Konami)
Mortal Kombat 5 (Midway)
MotoGP 2 (febbraio - Namco)
Onimusha 2 (Capcom)
Sky Gunner (SCEI)
Smash Court Tennis Pro Tournament (Namco)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Star Wars II: Racer Revenge (Lucasarts)
Stuntman (Infogrames)
Tekken 4 (Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
The Getaway (SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Splitters 2 (Eidos)
Virtua Fighter 4 (Sega)
Xenosaga (Namco)

Deka-Voice

Sony presenta i primi giochi per PlayStation2 basati sul riconoscimento vocale (dopo **Seaman**, s'intende).

In una conferenza svoltasi pochi giorni dopo il Tokyo Game Show autunnale, SCEI ha presentato alla stampa mondiale le prime due applicazioni ludiche che sfrutteranno un nuovo sistema di riconoscimento vocale messo a punto da ASCII. **Deka-Voice** (a cui si riferiscono le foto in questa pagina) è un'avventura poliziesca in 3D dal look invero particolare: la grafica in cel shading e l'accurata selezione di una palette con giallo, marrone e grigio come colori primari, donano al titolo una cosmesi non dissimile da quella di un fumetto di Dick Tracy. La peculiarità del gioco rimane comunque il sistema di controllo, con cuffia e microfono (disponibili al prezzo di 2.000 yen e collegabili mediante porta USB) ad affiancare il DualShock2: l'utente è infatti chiamato a vestire i panni dell'agente Evan e ad impartire una serie di ordini, tramite microfono appunto, al proprio compagno, un pastore tedesco di nome John. Il set di comandi per il quadrupede è piuttosto ampio e prevede ordini banali come "cammina", "siediti" o "dai la zampa", ma anche azioni più complesse: facendo annusare a John un particolare indumento, è possibile sguinzagliarlo alla ricerca di indizi, il tutto senza mai toccare il pad (utile solo per controllare i movimenti di Evan). L'utilizzo della periferica non è però limitato alla sola interazione col canide: in cuffia arrivano continuamente al giocatore le comunicazioni radio dei propri compagni e tramite microfono è possibile superare alcuni semplici enigmi. Esempio: giunti in una casa, i Tequila e Bonetti di SCEI incontreranno un ostaggio con una bomba sulle gambe. Un movimento troppo brusco della vittima porterebbe alla deflagrazione immediata. Sta al giocatore rassicurare il malcapitato con una serie di incoraggiamenti del tipo "rilassati", "calmati", "non ti preoccupare" e via dicendo (**Deka-Voice** riconosce oltre 200 parole solo per questa sezione di gioco). Interessante. L'uscita sul mercato giapponese è prevista per la metà dell'anno prossimo, mentre per le versioni PAL (completamente localizzate, italiano incluso) bisognerà attendere la fine del 2002.

Esclusiva assoluta dei giocatori del Sol Levante è invece **Yoakeno Mariko**, un prodotto esilarante e dalla demenzialità tipicamente nipponica, in uscita fra qualche settimana. In questa sorta di karaoke il giocatore deve doppiare una serie di produzioni cinematografiche di serie B, che spaziano dall'immancabile film di kung-fu al classico horror anni '80 all'improbabile musical. Al termine della performance, la prestazione dell'utente viene giudicata in base a tre parametri: tempismo, volume e tono della voce. La banalità di **Yoakeno Mariko** è ampiamente compensata dall'evidente umorismo che una simile situazione di gioco può portare, soprattutto considerando che a) alla fine di ogni stage si assiste ad un replay dove risentire quanto blaterato al microfono pochi istanti prima e b) è possibile giocare in due contemporaneamente. Immaginatevi i risultati del doppiaggio in coppia di un musical giapponese...

JAMMASHOW2001

La trentanovesima edizione dell'Amusement Machine Show tenutasi al Tokyo Big Site lo scorso settembre è stata nuovamente una fiera all'insegna dei cabinati ad alta tecnologia, l'unico modo che hanno le software house per distrarre il pubblico dai sempre più sofisticati sistemi casalinghi.

Konami, oltre alle nuove edizioni dei suoi rhythm game più popolari, ha mostrato diversi giochi basati sulla tecnologia di rilevazione del movimento da lei sviluppata. Tra questi vi è il sequel dello sparatutto con pistola **Police 911** intitolato **The Policeman 2: National Pursuit**. Come il titolo lascia intendere, l'ambientazione delle missioni non si limita più ad una sola città, ma si estende ai luoghi più caratteristici del Giappone. Il poliziotto che impersona il giocatore può essere scelto da una rosa di quattro, differenti per potenza di fuoco e velocità. Assieme a **The Policeman 2: National Pursuit**, Konami ha mostrato quello che si può considerare la sua diretta evoluzione. **Jurassic Park III** offre infatti la possibilità a due persone di giocare contemporaneamente su uno schermo a retroproiezione di grandi dimensioni. Gli attacchi dei dinosauri provenienti da alto, basso, sinistra e destra devono essere schivati con il corpo evitando di cozzare contro il proprio compagno. Mentre nei suddetti giochi i sensori vengono impiegati solo per schivare i colpi dei nemici, in **Tsurugi** il movimento del giocatore determina anche le mosse d'attacco. In pratica si tratta di un simulatore di kenjutsu dove il giocatore combatte agitando un simulacro di katana. Il gioco è concettualmente simile **Mocapboxing**, dove si pugila con delle maniglie identiche a quelle impiegate in **Punchmania Hokuto no Ken**, evitando i pugni avversari con lo spostamento del corpo. A proposito del bizzarro beat'em up dedicato all'uomo dalle sette stelle, Konami ne ha presentato una variante ispirata stavolta allo storico manga pugilistico Rocky Joe. Elementi caratteristici di **Boxingmania: Ashita no Joe** solo la rappresentazione degli avversari mediante grafica poligonale, la presenza di soli cinque pad anziché sei dove indirizzare i propri pugni, l'inserimento di un quinto pad a forma di caschetto impiegato per eseguire i colpi d'incontro e la necessità di evitare gli attacchi con il proprio corpo.

Meno rivoluzionarie le novità presentare da Sega. AM2 ha mostrato il sequel del simulatore di autoarticolato **Eighteen Wheeler** intitolato **King of Route 66**. Strutturalmente identico al prequel, si distingue per la necessità di pulire il parabrezza dall'acqua con il tergicristalli e per l'attivazione dei turbo tramite comando vocale da inviare attraverso il microfono di un CB. Sega Rosso ha proposto allo show un gioco di guida, a dire il verso un po' deludente, intitolato **Initial D Arcade Stage**, ispirato all'omonimo manga di successo. Strutturalmente parlando non offre nulla di nuovo: si corre lungo un circuito contro un solo avversario, registrando al termine della gara i propri dati su una flash card simile a quella di **Virtua Fighter 4**. Arcaico anche dal punto di vista cosmetico, nonostante giri su Naomi 2. Hit Maker ha presentato l'atteso sequel di **Virtua Tennis**, intitolato in Giappone **Power Smash 2**. Sempre studiato per un pubblico di massa, l'impianto di gioco si differenzia da quello passato unicamente per la configurazione della pulsantiera e per il gruppo di giocatori disponibili (che comprende le sorelle Williams). Migliorato il comparto cosmetico sia per quanto riguarda le animazioni dei personaggi che per ciò che concerne i loro modelli 3D.

Forse per contrastare il tie-in di Initial D sviluppato da Sega Rosso, Namco ha prodotto un gioco di guida ispirato al manga *Bay Shore Midnight*. Ancora duelli uno contro uno, ma questa volta con la variante di dover colpire ripetutamente l'avversario fino alla sua demolizione sullo stile di **Chase HQ**.

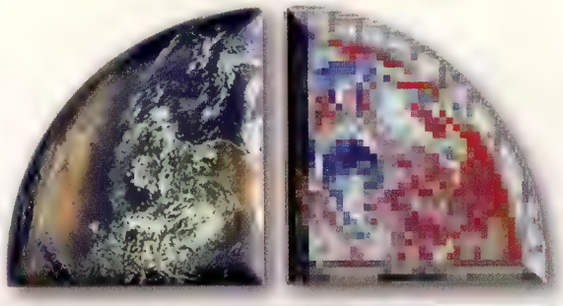
Segnaliamo infine la presenza in fiera dello sparatutto poligonale a scorrimento verticale **Ikaruga**, sequel del celebre **Radiant Silvergun**. Oltre a rivelare un comparto cosmetico d'eccezione, ricco di poligoni ed effetti speciali, il promettente sparatutto di Treasure presenta una meccanica più bilanciata rispetto al suo difficilissimo predecessore. Risultato ottenuto anche grazie all'introduzione della possibilità di assorbire gli attacchi avversari per poi ridirigerli contro il nemico.

SNK®

Questa volta è davvero la fine

Dopo aver tentato ogni espediente possibile per sollevarsi dalla pesantissima crisi economica in cui versava, Shin Nihon Kikaku, meglio nota come SNK, è stata costretta ad arrendersi. L'1 ottobre 2001 il tribunale di Osaka ha deciso di annullare la procedura di concordato preventivo concessa il 2 aprile scorso, in quanto SNK non è stata in grado di presentare un piano economico che gli consentisse di coprire un disavanzo di bilancio di trentotto miliardi di yen (circa seicentocinquanta miliardi di lire). Ne consegue la dichiarazione di bancarotta da parte della casa di Osaka che verrà formalizzata in una data ancora da stabilire. Attualmente non è noto quale sarà il destino delle licenze ancora in mano a SNK e dei giochi in fase di produzione. L'unico titolo di cui è stata confermata l'uscita è **The King of Fighters 2001**, in quanto prodotto e sviluppato dalla coreana Eolith con la collaborazione della Brezza Soft (composta da ex-membri SNK). L'ennesimo episodio del "re dei picchiaduro" è stato presentato ufficialmente a fine settembre, evento a cui è seguito l'inizio della fase di beta testing nella sala giochi Neo Geo Land di Osaka. Sperimentazione da cui l'imminente picchiaduro ad incontri coreano ne è uscito a testa alta. Chi temeva in un eccessivo stravolgimento dello stile di gioco è stato smentito da un prodotto che conserva le caratteristiche fondamentali degli episodi passati, pur senza risultare scevro di novità. Le principali modifiche riguardano l'organizzazione del proprio gruppo di combattenti che gode ora di maggiore flessibilità. Non si è più costretti a scegliere tre membri del team e uno di supporto, chiamato Striker, ma si è liberi di decidere quali dei quattro componenti del gruppo sono combattenti attivi e quali di supporto. Come in **Capcom vs SNK 2**, le caratteristiche dei singoli membri destinati al combattimento varia a seconda del loro numero. Minore è la quantità di combattenti e maggiore è la loro resistenza, la velocità con cui si riempie la barra delle super e così via. Altre modifiche strutturali comprendono l'abolizione delle modalità Armor e Counter oltre all'aggiunta della possibilità di combinare colpi speciali con super. La rosa dei personaggi disponibili consta di quaranta elementi, quattro dei quali sono inediti. Nuovi anche i due boss che attendono il giocatore nell'ultimo incontro. Ad eccezione della sostituzione dello storico Shinkirou (passato a Capcom) con Tonko (**Garou**, **Last Blade**) per la realizzazione delle illustrazioni non vi segnalano differenze cosmetiche con il precedente episodio. Indice del fatto che, per quanto lo si spremi, il vetusto Neo Geo non ha più nulla da dire al videogiocatore odierno. Non stupisce quindi la notizia che **KoF 2002**, teoricamente previsto per settembre del prossimo anno, impiegherà un hardware proprietario studiato da Eolith. Vista l'attuale situazione di SNK, parlare di possibili conversioni è decisamente prematuro. Non rimane che attendere lo sviluppo degli eventi, sperando che le licenze detenute dalla casa di Osaka non rimangano bloccate per lungo tempo per via della bancarotta.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA. Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE W. IS NOT ENOUGH	PAL	119000
24 ORE LE MANS	PAL	109000
7 BLADES	PAL	109000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	119000
AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	109000
COMMANDOS 2	PAL	119000
CRAZY TAXI	PAL	109000
DARK CLOUD	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	109000
DINASTY WARRIORS	PAL	99000
ESPN NBA 2 NIGHT	PAL	109000
ESPN X SNOWBOARDING	PAL	109000
ETERNAL RING	PAL	109000
EVERGRACE	PAL	109000
EXTERMINATION	PAL	109000
FANTAVISION	PAL	89000
FIFA 2001	PAL	109000
FORMULA 1 2000	PAL	109000
FORMULA 1 RACING	PAL	79000
FORMULA ONE 2001	PAL	109000
GRAN TURISMO 3	PAL	109000
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	109000
GUNSLINGER	PAL	109000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
INT.SUPERSTAR SOCCER	PAL	109000
KESSEN	PAL	119000
KLONOA 2	PAL	109000
KNOCKOUT KINGS 2001	PAL	99000
MADDEN 2002	PAL	119000
MDK 2	PAL	109000
MIDNIGHT CLUB STR. RAC.	PAL	109000
MOTO GP	PAL	109000
NBA LIVE 2001	PAL	99000
ONI	PAL	109000
ONIMUSHA	PAL	119000
OPERATION WIN BACK	PAL	109000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	109000
PARIS-DAKAR RALLY	PAL	119000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	109000
READY 2 RUMBLE - ROUND 2	PAL	89000
RED FACTION	PAL	119000
R. EVIL CODE VERONICA	PAL	119000
RIDGE RACER V	PAL	109000
RUGBY 2002	PAL	119000
RUNE:VIKING WARLORD	PAL	109000
SHADOW MAN 2	PAL	119000
SHADOW OF THE MEMO.	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	109000
SKY ODYSSEY	PAL	109000
SMUGGLER'S RUN	PAL	99000
SOUL REAVER 2	PAL	119000
SSX	PAL	119000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	109000
THE BOUNCER	PAL	109000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
THIS IS FOOTBALL 2	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOKIO XTR. RACER:ZERO	PAL	109000
TOP GEAR DARE DEVIL	PAL	109000
TOP GUN INTERN. AC.	PAL	109000
UEFA CHALLENGE	PAL	109000
UNREAL TOURNAMENT	PAL	109000
WACKY RACES	PAL	109000
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	PAL	109000
WILD WILD RACING	PAL	109000
X-SQUAD	PAL	109000
Z.O.E.	PAL	109000

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	39000
CARRIER	PAL	99000
COMMANDOS 2	PAL	99000
CONFIDENTIAL MISSION	PAL	99000
CRAZY TAXI	PAL	79000
CRAZY TAXI 2	PAL	99000
DEADLY SKIES	PAL	49000
DINOSAURS	PAL	49000
DRAGONS BLOOD	PAL	39000
EVIL DEAD	PAL	99000
FERRARI 355	PAL	89000
FIGHTING VIPERS 2	PAL	99000
FORMULA 1 WORLD GP 2	PAL	99000
GRANDIA II	PAL	99000
INCOMING	PAL	29000
LAST BLADE FINAL	JAP	79000
MARVEL VS CAPCOM 2	PAL	99000
METROPOLIS	PAL	89000
NOMAD SOUL	PAL	29000
PAPERINO	PAL	49000
PLASMA SWORD	PAL	39000
POD 2	PAL	29000
POWER STONE 2	PAL	79000
QUAKE 3 ARENA	PAL	89000
RESIDENT EVIL 3	PAL	49000
RIVAL SCHOOL 2	PAL	99000
SEGA GT	PAL	79000
SEGA RALLY 2	PAL	59000
SHENMUE	PAL	89000
SILENT SCOPE	PAL	89000
SILVER	PAL	69000
SKIES OF ARCADIA	PAL	99000
SNK VS CAPCOM	PAL	89000
SOLDIER OF FORTUNE	PAL	99000
SONIC ADVENTURE 2	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	69000
SOUL REAVER	PAL	49000
SOUL REAVER 2	PAL	99000
STUNT GP	PAL	99000
SUPER RUNABOUT 2	PAL	49000
SUPERCROSS 2000	PAL	39000
TOMB RAIDER 4	PAL	39000
TOMB RAIDER CHR.	PAL	49000
TONY HAWK'S SKATEB. 2	PAL	49000
UEFA STRIKER	PAL	29000
VANISHING POINT	PAL	89000
VIRTUA ATHLETE 2K	JAP	29000
V-RALLY 2	PAL	49000
V-TENNIS	PAL	89000
WF ATTITUDE	PAL	29000

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE	PAL	269000
ARMY MAN ADVANCE	PAL	109000
CASTELVANIA:		
CIRCLE OF THE MOON	PAL	109000
EARTHWORM JIM	PAL	109000
F-ZERO MAX. VELOCITY	PAL	99000
GT ADV. CHAMP. RACING	PAL	109000
IRIDION 3D	PAL	109000
KONAMI KRAZY RACERS	PAL	109000
MARIO KART SUP. CIRCUIT	PAL	109000
MEGAMAN BATTLE NET	PAL	109000
PACMAN COLLECTION	PAL	109000
PITFALL	PAL	109000
RAYMAN ADVANCE	PAL	109000
SUPER MARIO ADVANCE	PAL	99000
TONY HAWK PRO SKATER 2	PAL	109000
TOP GEAR GT ADVANCE	PAL	109000
WARIO LAND ADVANCE	USA	149000

PLAYSTATION

007 RACING	PAL	59000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	89000
BEATMANIA + CONTROL.	PAL	59000
BLACK & WHITE	PAL	89000
BLADE	PAL	79000
C-12	PAL	79000
CASTELVANIA CHRONICLES	PAL	89000
CHAMP. MOTOCROSS 2001	PAL	89000
CRASH BASH	PAL	79000
DIGIMON WORLD	PAL	89000
DUNE	PAL	49000
ETERNAL EYES	PAL	39000
EURO 2000	PAL	29000
EUROPEAN SOC. LEAGUE	PAL	69000
FAM. GAMES COMP. 20 IN 1	PAL	59000
FINAL FANTASY IX	PAL	119000
FORD RACING	PAL	59000
FORMULA 1 99	PAL	29000
FORMULA ONE 2001	PAL	79000
GALAGA	PAL	49000
GTA 2	PAL	59000
INSPECTOR GADGET	PAL	59000
ISS PRO EVOLUTION 2	PAL	95000
KOUDELKA	PAL	29000
MEDIEVIL 2	PAL	49000
MIDNIGHT IN LAS VEGAS	PAL	49000
NBA HOOPZ	PAL	89000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	59000
SPIDERMAN 2 ENTER ELEC.	PAL	99000
SPYRO 3	PAL	49000
TENCHU 2	PAL	89000
TIME CRISIS PROJ. TITAN	PAL	79000
TOMB RAIDER CHR.	PAL	89000
X-MEN MUTANT ACADEMY 2	PAL	99000
YATTAMEN TIME BOKAN	PAL	89000

GAME CUBE

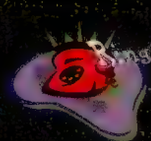
GAME CUBE	JAP	TELEF.
DONKEY KONG RACING	JAP	TELEF.
LUIGI'S MANSION	JAP	TELEF.
PIKMIN	JAP	TELEF.
STAR FOX ADVENTURE	JAP	TELEF.
STAR WARS ROUGUE 2	JAP	TELEF.
SUP. SMASH BROS MELEE	JAP	TELEF.
WAVE RACE BLUE STORM	JAP	TELEF.

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO



TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

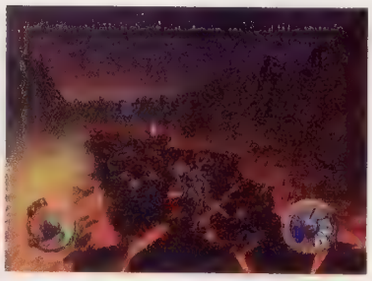
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

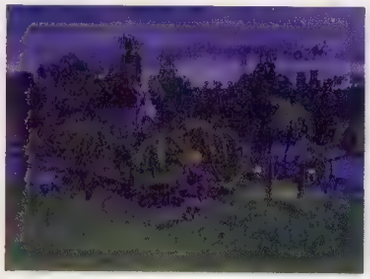
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

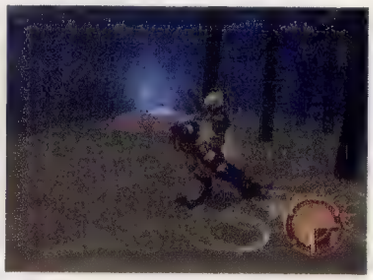
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **NAUGHTY DOG** GENERE **PLATFORM 3D** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **DICEMBRE**

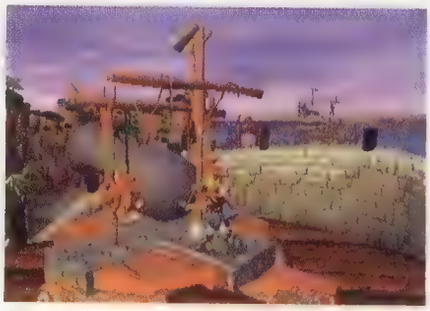
Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Se siete tra quelli che ritengono solo le software house nipponiche capaci di curare i loro prodotti sin nei minimi particolari, preparatevi a cambiare idea.

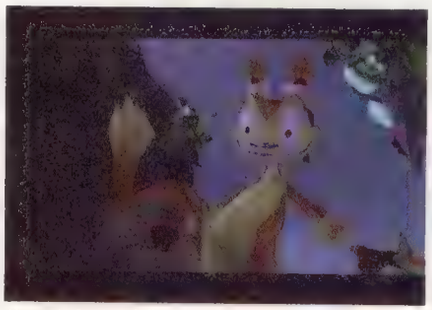






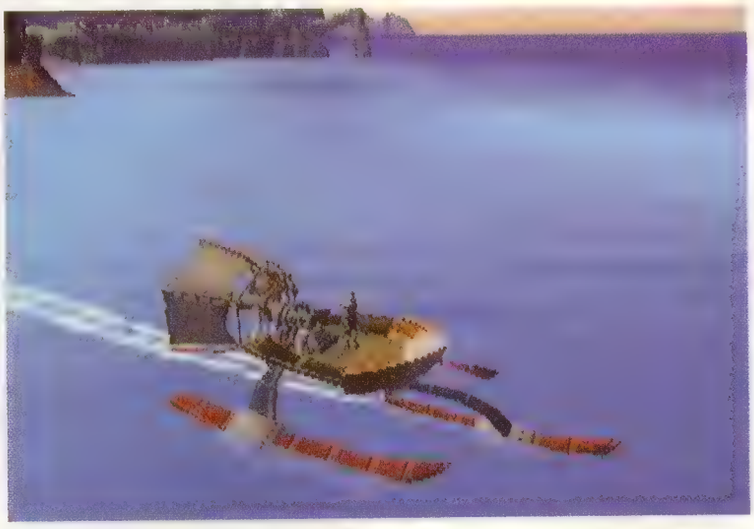


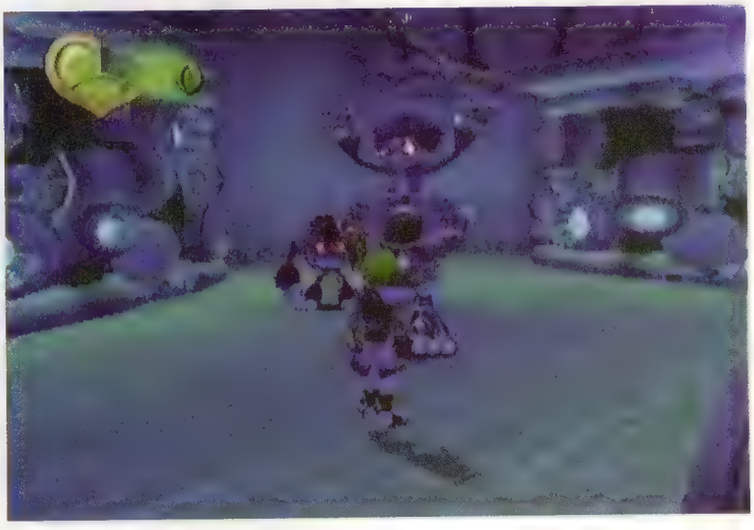
Espugnate le torri armate che minacciano il villaggio, Daxter può impiegare i cannoni sia per colpire i nemici che per risolvere alcuni enigmi



Non solo Daxter si dimostra di nessuna utilità per Jak, ma ogni volta che il protagonista muore il suo irsuto compare si diverte a schernirlo.

Le produzioni occidentali stanno decisamente evolvendo verso un prodotto sempre più curato e completo, dal livello di attenzione ai dettagli quasi nipponico. Mentre un tempo si tendeva a non andare oltre lo sviluppo degli elementi strettamente necessari al genere di gioco che si voleva creare, ora diverse software house sembrano aver compreso l'importanza delle componenti accessorie per attrarre e coinvolgere maggiormente il giocatore. **Twisted Metal Black** per PS2, con il suo complesso mecha design e la sua accattivante atmosfera dark, è un esempio recente della tendenza attuale ad impegnarsi maggiormente negli elementi che esulano dall'impianto di gioco. Evoluzione che non poteva che coinvolgere Naughty Dog, team di sviluppo statunitense che già con la saga di **Crash Bandicoot** aveva dato prova di una dedizione al lavoro tipicamente giapponese. In occasione del debutto su PS2, la casa fondata da Jason Rubin ed Andy Gavin ha dato prova di non voler realizzare un semplice platform 3D, ma di dar vita ad un cartone animato interattivo in cui il giocatore svolge il ruolo del protagonista. La scelta traspare particolarmente dalla realizzazione dei personaggi, sia protagonisti che comprimari, il cui ritmo dell'animazione ricorda molto da vicino le tecniche impiegate nella lavorazione dei lungometraggi animati statunitensi. Durante i dialoghi, sia due protagonisti che i loro interlocutori mostrano una gestualità la cui ricchezza di movimenti supera di gran lunga quanto visto sino ad ora in un videogioco. Straordinaria la plasticità dei volti, primo tra tutti quello di Daxter, che gli consente di esibire espressioni facciali esilaranti. Non poteva mancare ovviamente una perfetta sincronizzazione delle labbra con i dialoghi, anche se non sappiamo se verrà estesa per tutte le lingue in cui verrà tradotto il gioco. Decisamente disneyano anche il monster design costituito sia da animali comuni (i serpenti sembrano provenire direttamente dal Libro della Giungla) che da bizzarre creature orchesche. Contribuiscono a generare il look fumettoso del gioco anche il disegno e le scelte cromatiche delle ambientazioni. Nel corso del nostro test su una versione praticamente ultimata del gioco abbiamo potuto ammirare la varietà degli scenari offerti da **Jak and Daxter**. Durante la ricerca della soluzione per consentire a Daxter di recuperare la sua forma umana, Jak ed il suo compagno peloso si avventurano in spiagge tropicali, foreste, isole tenebrose avvolte nella nebbia, fiumi di lava e città sommerse. Svariati sono gli elementi degli sfondi con cui il giocatore può interagire e i cui effetti possono essere sia legati alla struttura di gioco che semplicemente cosmetici. Ad esempio camminando su un ponte sospeso se ne provoca la vibrazione o saltando su un'asse di legno galleggiante si causa il parziale affondamento. A diversificare ulteriormente le ambientazioni vi è la rappresentazione realistica, per quanto parecchio accelerata, del trascorrere del tempo. Osservando il sole nel cielo è possibile seguirne il tragitto dal alba al tramonto. Da quanto abbiamo osservato nella beta, il sopraggiungere della notte non sembra però apportare particolari variazioni nella struttura di gioco (l'effetto più eclatante è l'illuminazione degli occhi dei mostri). Inoltre né il sole né altre fonti di luce influiscono sulla proiezione dell'ombra dei protagonisti, che pare generata sempre dal medesimo punto. Con l'ovvia eccezione delle Misty Island, l'orizzonte visivo si estende all'infinito permettendo di osservare luoghi raggiungibili solo con alcuni minuti di cammino. Il





L'introduzione di personaggi femminili graziosi e poco abbigliati fungerà di sicura attrattiva per l'utenza nipponica, e non solo…

I magici effetti dell'energia Eco hanno una durata limitata indicata nella parte in basso a destra dello schermo.

tragitto viene effettuato senza dover sopportare nessuna pausa di caricamento grazie al caricamento dei dati in streaming dal DVD. L'impiego di questa tecnica si traduce in una notevole libertà di movimento, limitata in parte solo da motivi strutturali. Ad esempio, per evitare che si approfitti del mare per spostarsi a nuoto da un capo all'altro dell'isola, un vorace pesce insegue il giocatore che decide di rimanere a lungo in acqua. Per evitare l'eventuale disorientamento provocato dalla presenza di una vastissima area esplorabile, diversi settori dell'arcipelago si rendono disponibili solo dopo aver completato alcune missioni. Queste vengono portate a termine sia collezionando determinati item che compiendo lavori assegnati dai personaggi con cui si colloquia: può capitare di dover inseguire per tutta l'isola un animaletto allo scopo di portarlo dal suo padrone, regolare una serie di specchi in modo da riflettere l'energia emessa da un generatore per alimentare le case del villaggio oppure radunare a calci la mandria in fuga di un contadino. Non si è comunque costretti ad eseguire tutte le missioni legate ad un'area per poter proseguire. Volendo ci si può limitare a concentrarsi sugli obiettivi principali rimandando in un secondo tempo quelli secondari. Certi obiettivi possono richiedere l'impiego di mezzi quali una sorta di Chocobo che permette di attraversare incolumi i terreni paludosi oppure una overbike chiamata A-Grab Zoomer. Questo mezzo è utilizzato anche per affrontare alcune gare contro il tempo oppure per inanellare consecutivamente dei checkpoint alla **Pilotwings**. Ad ogni missione compiuta viene assegnata una power cell, il cui numero è in alcuni casi un requisito necessario per poter impiegare dispositivi che permettono di progredire nel gioco.

Da un platform poligonale di tale fattura non potevamo che attenderci un'ampia scelta di azioni effettuabili dal protagonista, che possono essere costituite sia da mosse eseguibili tramite diretta pressione di un tasto che da tecniche che richiedono combinazioni di più pulsanti. Altre azioni richiedono l'assorbimento dell'energia Eco, i cui effetti variano a seconda dell'elemento che la compone. Blue Eco, basata sui fulmini, permette di accelerare la propria andatura e trasferire energia ai meccanismi in modo da poterli attivare, mentre la Red Eco rende Jak in grado di indirizzare sfere di fuoco ai suoi nemici.

Ciò che maggiormente stupisce del lavoro del team di Rubin e Gavin sono le notevoli prestazioni del motore grafico, per nulla appesantito dall'elevato numero di poligoni mosso dal gioco. I sessanta fotogrammi al secondo vengono meno solo durante il caricamento in streaming dei dati da DVD, difetto che Naughty Dog ha assicurato verrà totalmente eliminato prima dell'uscita del gioco. Riguardo l'adattamento al mercato europeo segnaliamo la presenza di un'opzione per selezionare direttamente lo standard televisivo NTSC/PAL al posto dell'opzione di scelta tra 50 e 60Hz. Decisione da attribuire alla volontà di realizzare un unico codice per ogni mercato in modo da ridurre drasticamente i tempi di adattamento: basti pensare che oltre alla lingua italiana la beta da noi testata includeva anche la lingua giapponese. Naughty Dog ritiene infatti che lo stile fumettoso e la cura per i particolari che caratterizzano **Jak and Daxter** siano tali da consentirgli di ottenere ottimi risultati sia in occidente che in oriente. Opinione che dopo il nostro esame non ci appare per nulla pretenziosa.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **SEGA-AM2** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **31 GENNAIO**

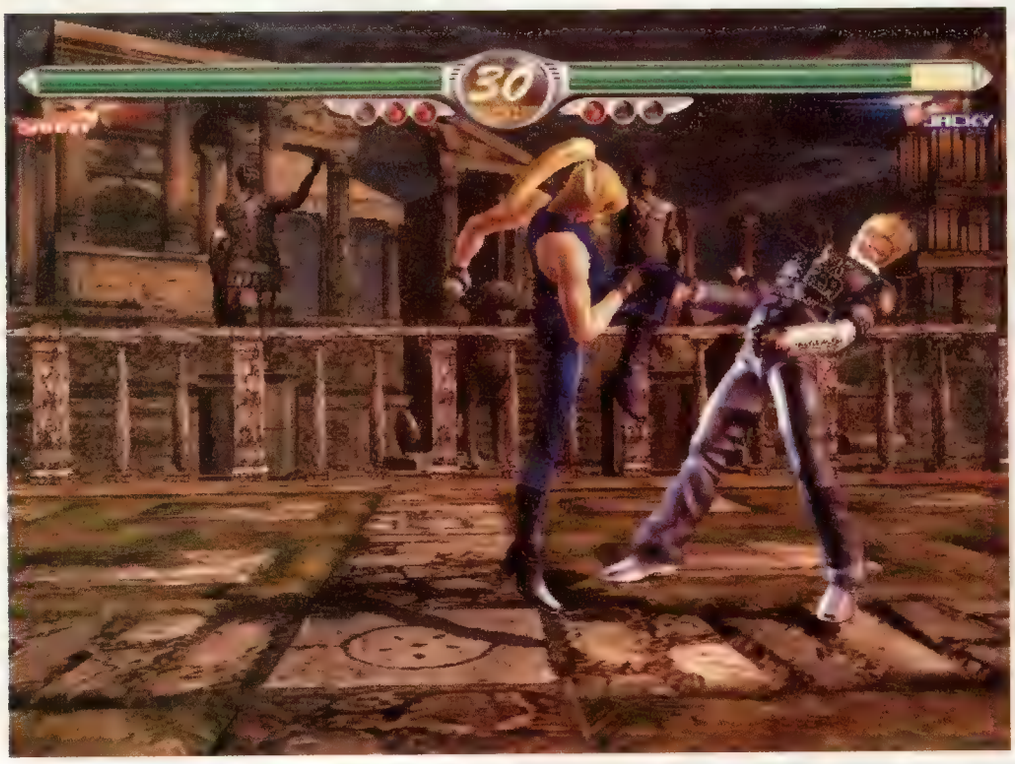
Virtua Fighter 4

Dal 31 gennaio prossimo il reparto "picchiaduro" dell'ipermercato del software PlayStation2 non sarà più lo stesso. Dimenticate **Tekken 4**. Fregatevene di **DOA3**.

*Purtroppo, lo stadio embrionale in cui versava il progetto **VF4** all'epoca in cui sono state catturate le foto che vedete pubblicate su queste pagine non permette di apprezzarne la qualità cosmetica testimoniata dal vivo da **Super Console***

L'ultima edizione del Tokyo Game Show non ha riservato grosse sorprese. E' questo il credo collettivo. Una considerazione condivisibile da un punto di vista macroscopico. Ciononostante non può non definirsi in altro modo se non sorprendente la presenza di Sega allo show. Nel suo piccolo (per modo di dire), la casa che ha rischiato di precipitare nel buco nero del fallimento assieme alla sua ultima console, che ha patito la sofferenza del trapasso da un modello produttivo ad un altro, che ha fatto la storia dei videogiochi minacciando poi di abbandonarla da martire, era sorprendentemente arzilla, fertile, produttiva. Sparpagliata su diversi sistemi, la produzione Sega si è senz'altro distinta per la qualità e l'abbondanza dell'offerta, ma c'è stato un gioco in particolare che ha contribuito più di altri ad alzare cori di esaltazione da tifoseria giallorossa. Un lungo ed appagante filmato della versione PS2 di **Virtua Fighter 4** ha fatto strabuzzare gli occhi, spalancare le mascelle, strillare *"non è possibile, quella non può essere la versione PS2!"* **Super Console** ammette di aver nutrito qualche dubbio in principio. Troppo identica al coin-op, troppo perfetta, e poi non si vedevano manco le scalette. Ma i dubbi si sono dissolti qualche giorno dopo durante una visita agli uffici di Sega-AM2. Un soddisfattissimo Yu Suzuki ha dato in pasto ai nostri occhi increduli una versione di **VF4** per PS2 praticamente indistinguibile dall'originale. E stavolta, non c'è trucco e non c'è inganno. Suzuki è lì davanti a noi, DualShock2 in mano, a giocare ad una versione completa al 60% della sua ultima creazione, operativa su PlayStation2. In un battibaleno, **Tekken 4** e persino **Soul Calibur 2** hanno ceduto al peso del confronto. CRACK! Graficamente **Virtua Fighter 4** guarda tutti gli altri picchiaduro in arrivo su PS2 dall'alto verso il basso. Non lasciatevi ingannare dalle foto pubblicate su queste pagine. Non sono male, direte, ma non rendono affatto giustizia al gioco vero e proprio. Garantiamo. Sessanta fotogrammi al secondo, animazioni impeccabili, vestiti che si piegano e si agitano, mentre esplode la furia di combattimenti frenetici, asfissianti e cattivi. **Super Console** non riesce a percepire tracce di compromessi. Sarà per il jet lag o per lo stress post-traumatico da fiera videoludica, ma tutto ci appare perfetto. Persino il manto nevoso e sabbioso che si deformano realisticamente sotto il peso dei lottatori è riprodotto alla perfezione.

Ma non è solo nella cosmesi che **Virtua Fighter 4** stupisce. E non è certo abitudine di Sega limitarsi a questo. Una valanga di novità interesserà esclusivamente la versione PS2, con nuove modalità ed anche uno stage inedito. Ritorna il Training Mode, con le sue sottosezioni per l'apprendimento sequenziale di specifiche tipologie di mosse (calci, pugni, eccetera) e con un'interessante modalità moviola tanto indispensabile per comprendere la tempistica di concatenamento delle combo quando utile per apprezzare ancor di più la qualità delle animazioni. Un AI Mode



Yu Suzuki si è detto soddisfattissimo delle prestazioni dell'hardware Sony ed ha aggiunto di non aver riscontrato particolari problemi durante il processo di conversione. "Nel mio passato in Sega" *ha dichiarato* "ho lavorato su un sacco di piattaforme e ogni volta è stato necessario apprendere i rudimenti necessari per lavorare su ognuna di esse. Da questo punto di vista posso affermare che sviluppare su PS2 non comporta uno sforzo superiore a quanto abbiamo già fatto negli anni passati"

propone combattimenti dal livello di difficoltà autoregolato in funzione dell'abilità dimostrata dall'utente, ostacolandone o favorendone l'avanzamento nel caso dimostri rispettivamente maggiore o minore dimestichezza col gioco. L'Edit Mode permette di modificare l'aspetto dei lottatori scegliendo per loro alcuni fra i 400 elementi del vestiario che verranno inclusi nel pacchetto ludico. Cappellini, magliette, pantaloni, occhiali e così via. I giocatori più maturi e smaliziati troveranno pane per i loro denti nel Survival Mode, partecipando ad incontri sequenziali trascinandosi dietro sempre la stessa barra energetica. Al di là delle modalità appena esposte Yu Suzuki ed il suo staff hanno anche trovato il tempo di inserire il Grade System tanto apprezzato dai giocatori della versione coin-op. Il risultato di ogni combattimento viene memorizzato su una particolare scheda magnetica assegnando all'utente un "grado" assimilabile ad una sorta di livello di competitività su cui basare raffronti con altri giocatori. Ebbene, il medesimo sistema funzionerà anche su PlayStation2 usando come supporto la memory card.

Mosso dalla volontà di riportare la serie ai fasti dei primi due episodi, il team di sviluppo ha boicottato il tasto "escape" risultato indigesto all'utenza di **Virtua Fighter 3**, imperniando l'intero sistema di combattimento del quarto episodio su tre tasti soltanto, uno per il pugno, uno per il calcio ed uno per la guardia. Saranno i movimenti dello stick ad innescare eventuali scarti laterali e, combinati ai tre tasti di cui sopra, a dar vita alle circa 3.000 mosse distribuite fra i 13 combattenti inclusi nel pacchetto ludico. Al fine di soddisfare i fan del coin-op eventualmente intrigati dall'idea di portarsi a casa il proprio picchiaduro preferito, Sega prevede di commercializzare un controller ad hoc per PlayStation2 opportunamente battezzato Virtua Stick.

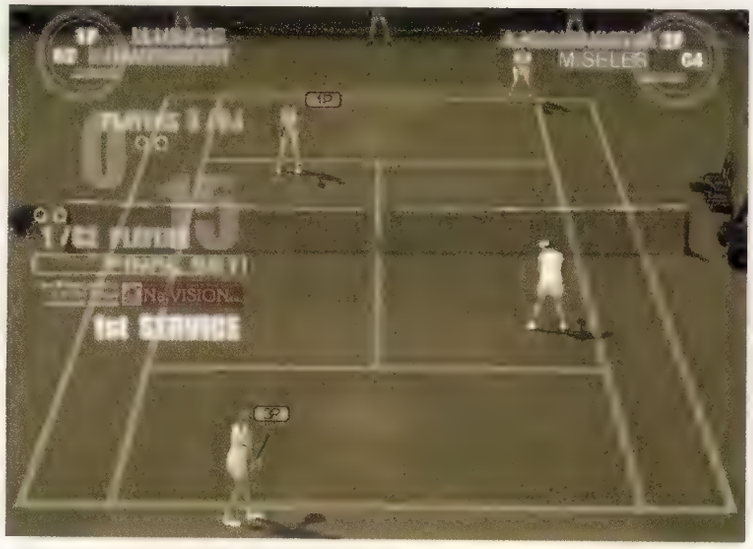
Virtua Fighter 4 non è "solo" l'ennesimo picchiaduro Sega e non è "solo" un'esclusiva Sony, è anche un'occasione ghiotta per la casa del porcospino blu per farsi conoscere (ed apprezzare) dal grande pubblico di massa. Da questo punto di vista, **Virtua Fighter 4** è il suo biglietto da visita e come tale deve trasmettere lo spirito di dedizione ed attenzione alle istanze del pubblico giocante tipiche della casa. Come se la già ottima conversione del prodotto, le sue modalità inedite e il Virtua Stick non bastassero, si segnala a tal proposito l'inclusione dell'opzione 50/60Hz nell'edizione PAL. Del resto non è una novità per Sega.

Fedele all'originale, solido, corposo, e ricco di opzioni e modalità da videogioco domestico di serie A, **Virtua Fighter 4** sembra avere tutta la documentazione necessaria per varcare a testa alta la frontiera che lo separa dalla massa Sony-dipendente. Con buona pace di Namco e dei suoi **Tekken 4** e **Soul Calibur 2**, è verso il nuovo capolavoro annunciato di Yu Suzuki che l'attenzione di **Super Console** sarà principalmente rivolta d'ora in avanti. E non c'è **DOA3** che tenga...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **FINE 2001**

Smash Court Tennis Pro Tournament

Tekken 4, **Moto GP2**, **Soul Calibur 2**, **Xenosaga**... Namco ha in cantiere una serie di titoli dal potenziale elevatissimo, l'ultimo dei quali è rappresentato inaspettatamente da un gioco di tennis...



Per secoli gli utenti PlayStation hanno dovuto sopportare l'assenza di una simulazione tennistica degna di questo nome sulla console Sony: nessuno sviluppatore è infatti riuscito a sfornare un titolo con una giocabilità paragonabile a quella dei grandi classici del genere, il che è quantomeno preoccupante considerando che ad eccezione di **Virtua Tennis** i paradigmi di questo settore videoludico rimangono **Super Tennis** e **Final Match Tennis**, due titoli, rispettivamente per Super NES e PC Engine, risalenti all'era mesozoica. Da questo stato di catalessi totale si rischia però ora di passare a una fase di iperattività, visto che oltre al promettente **Virtua Tennis 2** la futura line-up PlayStation2 potrà presto contare sul nuovo episodio di **Smash Court Tennis**. Il gioco, presentato alla stampa nei giorni immediatamente successivi al Tokyo Game Show, segna una svolta importante per il popolare franchise Namco, con l'abbandono della grafica super deformed che aveva da sempre contraddistinto la serie in favore di un look realistico. E' facile intuire quanto abbia influito in questa scelta il successo di **Virtua Tennis**. **Smash Court Tennis Pro Tournament** sembra infatti modellato *ad hoc* per replicare i punti di forza della simulazione Sega. In altre parole, non è copiato spudoratamente, ma è impossibile non comprendere da dove abbiano tratto ispirazione i game designer Namco. Sebbene non particolarmente originale, il titolo della casa di Yokohama si presenta comunque come un prodotto decisamente interessante non solo per i fan del genere, ma anche per chiunque sia in cerca di un gioco divertente e basato su un sistema di controllo semplice e intuitivo. Top spin, palla tagliata e lob sono infatti gli unici colpi a disposizione del giocatore: sulle palle alte è anche possibile effettuare un poderoso smash, a patto però di essere nella posizione indicata chiaramente dal cursore apposito.

Niente di particolarmente originale anche per quanto riguarda le modalità di gioco: ai classici Arcade ed Exhibition, affrontabili contemporaneamente da un massimo di quattro utenti, si affiancano un Tournament Mode, in cui il giocatore viene ricompensato man mano con una serie di foto o item vari (alla **Moto GP**) e un Mini-Game Mode, che funge da tutorial e che elargisce anche in questo caso bonus di ogni tipo. Protagonisti della simulazione sono otto fra i più forti tennisti al mondo (Sampras, Kafelnikov, Agassi e Rafter per gli uomini, Hingis, Davenport, Seles e Kournikova per le donzelle) e quattro personaggi segreti ancora protetti dal silenzioso omertoso della software house nipponica (*"ma se avete giocato a qualche titolo Namco in passato potrete indovinarne almeno un paio"* ha dichiarato a **Super Console** il produttore Atsuhiro Hayakawa).

Tecnicamente il gioco si presenta già piuttosto interessante, sebbene lo sviluppo dello stesso sia ancora al 60% circa. I venticinque membri del team capitanato da Hayakawa (che, sebbene sconosciuto ai più, ha al proprio attivo capolavori del calibro di **Splatterhouse** per PC Engine) hanno infatti quasi ultimato la versione coin-op del gioco e a breve potranno dedicarsi in toto a quella per la console Sony, che il programmatore Hironori Sata assicura sarà assolutamente identica alla controparte da sala. Le animazioni dei tennisti, in particolar modo, dimostrano un sapiente uso del motion capture, con ognuno degli 8 giocatori in possesso di mosse peculiari. Eccellenti le simulazioni facciali (*"a differenza di quelle di molti altri titoli concorrenti"* precisa l'art director Hideki Tanaami), con i giocatori che s'ingrugniscono o esultano eloquentemente a seconda dello svolgimento della partita. Altrettanto notevole il sonoro, per quanto possa esserlo il comparto audio di una simulazione tennistica, con effetti credibili e il parlato dell'arbitro in inglese o francese a seconda del torneo selezionato (fra l'Australian Open, Wimbledon, US Open e il fittizio Paris Tournament). Quello che però lascia più soddisfatti di **Smash Court Tennis Pro Tournament** è senza dubbio la giocabilità: gli sforzi dei programmatori nel realizzare un titolo che stesse esattamente a metà strada fra arcade e simulazione sembrano aver dato i propri frutti e in questo contesto la decisione di abbandonare un look fumettoso appare più sensata che mai.

A poche settimane dal lancio (ma non fatevi ingannare dall'apparente essenzialità del prodotto, perché lo sviluppo del titolo ha già richiesto 18 mesi circa) quello che manca al gioco Namco è solo una maggiore attenzione nei collegamenti fra un'animazione e quella successiva, a volte ancora piuttosto incerti, nonché un perfezionamento delle routine di collisione fra pallina e racchetta. Modifiche facilmente apportabili da un team navigato come quello Hayakawa e che potrebbero mettere il gioco sullo stesso livello (o quasi) di **Virtua Tennis 2**.

Le foto presenti in questa pagina sono tratte dalla versione arcade, ma la conversione per PS2, data la somiglianza dell'hardware della console Sony e del coin-op, dovrebbe essere praticamente identica.

Il produttore del gioco, Atsuhiro Hayakawa (nella foto in mezzo a Tanaami e Sata), è un veterano dell'industria videoludica e collabora con Namco dal lontano 1987.

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES

ROMA

Via Cassia, 6/c - Tel. 06.33.33.486

Via Candia 56 - Tel. 06.39.743.517

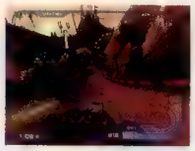
L.go Appio Claudio, 367 - Tel. 06.71.586.126

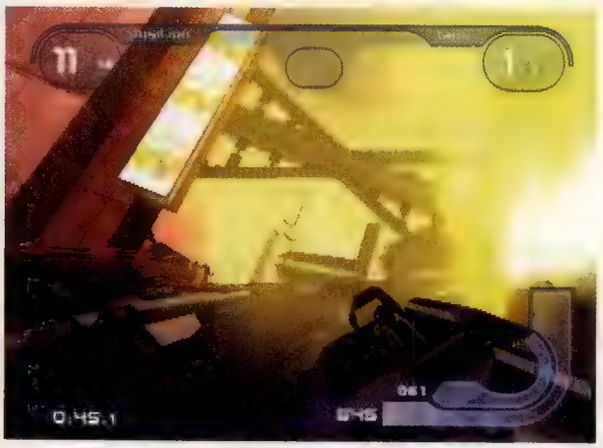
I MIGLIORI GIOCHI PER LA TUA CONSOLE E IL TUO PC

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO LIVERPOOL** GENERE **CORSA/AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **28 NOVEMBRE**

WipEout Fusion

Anno 2150. Il campionato F9000, vetrina della tecnologia più avanzata sviluppata sul nostro pianeta, è ormai alle porte con nuove astronavi, nuove armi e nuove piste...



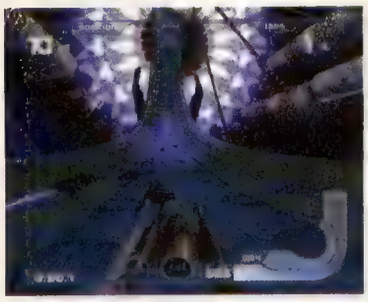


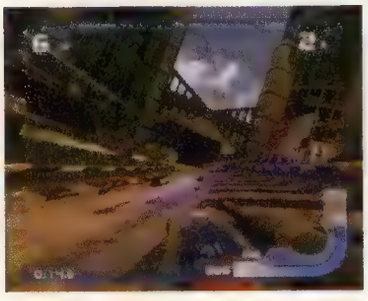
Nell'intenzione dei programmatori britannici la potenza di alcune armi sarà dosabile mediante differenti livelli di pressione sui tasti analogici del DualShock2. Ma anche l'inclusione di questa caratteristica dipende dal (poco) tempo che sarà rimasto agli sviluppatori di SCEE una volta ultimati gli aspetti principali del gioco.

Alla cosmesi del gioco non hanno più collaborato le menti geniali di Designers Republic, ma l'agenzia di Group Technology e, in misura minore, Kappa.

Sebbene molti possessori di PSone dimentichino **WipEout** qualora si debbano menzionare i migliori titoli mai usciti sulla console Sony, l'importanza della serie sviluppata da Psygnosis nel contesto videoludico degli ultimi anni è a dir poco epocale. **WipEout** non è stato semplicemente un buon racing game futuristico, ma una pietra miliare nell'ambito dell'entertainment elettronico, nonché uno dei capolavori su cui SCEE ha potuto costruire il successo di PSone a discapito delle altre piattaforme. Al di là dell'eccellente realizzazione tecnica, in grado di sfruttare l'hardware di Kutaragi molto più di quanto non facessero titoli analoghi di blasonate software house nipponiche, il gioco di Psygnosis è riuscito a dare un senso alla commistione fra musica e videogame, mostrando agli occhi (e alle orecchie) di tutti quanta importanza avesse un soundtrack adeguato nell'elevare l'esperienza ludica. Per questi motivi l'Europa, Inghilterra in primis, l'ha accolto a braccia aperte e non vi sono dubbi che a metà degli anni '90 solo **Formula 1** (non a caso, sempre made in Psygnosis) abbia contribuito più di **WipEout** alle vendite di PSone. A poco più di un anno di distanza dal lancio del gioco, la casa di Liverpool è riuscita nel non facile tentativo di ripetersi, creando **WipEout 2097** (o **XL**, com'è conosciuto al di là dell'Oceano), sicuramente uno dei titoli più sottovalutati degli ultimi anni, probabilmente a causa dell'elevato livello di difficoltà che lo contraddistingueva, tanto da renderlo poco digeribile ai neofiti del pad: ciò nonostante, o forse proprio per questo, **WipEout 2097** rimane uno dei giochi preferiti di sempre di **Super Console**.

Visti gli eccellenti risultati ottenuti dai primi due **WipEout**, l'utenza PSone era convinta di trovarsi di fronte a una serie dal futuro quantomai roseo, ma di colpo tutto è andato per il verso storto: l'accorpamento di Psygnosis a SCEE, la dipartita di molti componenti del team di sviluppo originale, lo spostamento del progetto negli studi di Leeds... Tribolazioni infinite che hanno portato alla creazione di **WipEout 3**, un titolo onesto, ma sicuramente non paragonabile ai suoi predecessori. *"Con **WipEout Fusion** abbiamo cercato di ripartire da **WipEout 2097**, lasciando da parte **WipEout 3**, che ha deluso una parte dei fan della serie"* dichiara esaurientemente Nino Ceraolo, studio comunication manager di SCEE Liverpool, durante la presentazione del gioco alla stampa italiana. "E' questo uno dei motivi per cui lo sviluppo del gioco ha richiesto così tanto tempo. Volevamo prestare la massima attenzione ad ogni particolare". Il ritorno nella sede originaria di Liverpool, che ha da poco "fagocitato" anche gli studi di Leeds, può rappresentare un buon inizio, se non altro sotto il profilo scaramantico, ma per far sì che **WipEout Fusion** abbia un ottimo riscontro di critica e pubblico, gli sviluppatori inglesi hanno puntato a fornire al proprio titolo quantità e qualità. Per quanto riguarda il primo fattore, le indicazioni ricevute da **Super Console** sembrano positive: ognuna delle sette ambientazioni di gioco, che propongono varie zone del globo terracqueo (escludendo uno stage lunare, si va dalla Svizzera al Nevada, dall'Australia all'Inghilterra), vanta un trittico di piste, affrontabili anche in reverse, per un totale di 42 tracciati. Otto sono invece le scuderie selezionabili: fra vecchie conoscenze e team nuovi di pacca, il giocatore ha quindi la possibilità di scegliere fra 16 alter ego virtuali (ma quelli sbloccati inizialmente sono solo la metà). La selezione del team non ha scopi meramente cosmetici: le differenze di comportamento fra le varie astronavi sono abissali, tanto da indurre l'utente ad interrogarsi sull'effettiva utilità di alcuni mezzi dalle fattezze pachidermiche. Ma non è tutto: un po' come accadrà in **SSX Tricky**, i piloti gestiti dalla CPU tengono conto del trattamento loro riservato in tutte le gare del campionato, agendo di conseguenza e vendicandosi con chiunque si accanisca contro di loro. *"Continuate a prendervela con un unico avversario"* spiega Nino *"e potete star certi che questo tenterà di farvi la pelle nelle gare successive. Ma i piloti*





hanno anche delle caratteristiche predefinite che influiscono sul comportamento degli avversari: i piloti più aggressivi saranno anche quelli più odiati e bersagliati". Inutile sottolineare come ogni team possieda armi peculiari (una per scuderia) oltre ad un arsenale comune che attinge a piene mani dai passati episodi di **WipEout**, per un totale di 13 armi (di cui solo 5 recuperabili all'inizio del gioco) dagli effetti più disparati. Ereditata dai precedessori anche la maggior parte delle modalità di gioco, al centro delle quali figura la AG League, il più classico dei campionati. Interessante, in questo contesto, la possibilità di upgradare progressivamente i sei parametri della propria astronave, con miglioramenti anche sul comparto estetico del mezzo. A fianco dei soliti Time Trial e Arcade, figurano però le interessanti modalità Zone ed Endurance. Nella prima il giocatore si trova ai comandi di un'astronave che accelera automaticamente e acquista velocità ogni 20 secondi: lo scopo è quello di salvaguardare la salute del proprio mezzo, evitando i contatti con gli elementi del fondale. Stesso obiettivo, ma prerogative diverse per l'Endurance, una gara/sparatutto con torrette e cannoni laser piazzati ai lati del circuito, pronti a far fuoco sul mezzo del giocatore. I punteggi ottenuti forniscono all'utente un codice per l'ormai inflazionato Internet World Ranking, tramite cui confrontare le proprie prestazioni con quelle dei giocatori di tutto il globo via web. Immancabile anche il multiplayer a due tramite split-screen. "*Se avremo il tempo per farlo, ci piacerebbe inserire anche un'opzione per la sfida tramite i.Link, ma onestamente siamo terribilmente vicini alla deadline del gioco ormai*" confessa lo sviluppatore dalle chiare origini italiane (siciliane, per la precisione).

Esprimere un parere sulla realizzazione tecnica di **WipEout Fusion** prima di avere fra le mani la release finale del gioco è impresa ardua: il numero di bug ancora presenti nel codice mostrato da Nino rende impossibile valutare in che misura i rallentamenti dovuti al gran numero di strutture poligonali del paesaggio rimarranno nella versione che farà la propria comparsa nei negozi. Per il momento va però evidenziata un'ottima sensazione di velocità, in particolare nella modalità Zone, rovinata esclusivamente dai cali del frame rate summenzionati, cali che SCEE assicura verranno eliminati in toto nelle ultime settimane di sviluppo. Intrigante la morfologia dei tracciati e l'ambientazione degli stessi: fra saliscendi, avvitamenti, loop e teletrasporti (in alcune gallerie l'astronave viene letteralmente catapultata sul soffitto del tunnel e il pilota si trova a guidare a testa in giù), il giocatore attraversa un complesso minerario, una giungla e delle lande ghiacciate, dove la neve viene sollevata dai reattori dei velivoli, provocando una perdita di visibilità quasi totale per i concorrenti più arretrati (avete presente il polverone nei rally di **GT3**?). Molte piste celano inoltre delle utili scorciatoie, a volte transitabili solo dopo aver abbattuto determinati elementi del fondale. Tutti i percorsi sono dotati di fondali animati particolarmente ricchi e di cartelloni pubblicitari del noto marco italiano Kappa: l'azienda nostrana ha infatti deciso di legare il proprio nome alla serie di **WipEout**, da sempre molto apprezzata da una certa fascia di giocatori, proponendo addirittura una linea d'abbigliamento (composta da magliette, cappellini e borse) dedicata al titolo SCEE. Impossibile anche pronunciarsi sul comparto audio: la tracklist ufficiale non è stata ancora diramata (anche se è certa la presenza di un buon numero di musiche realizzate ad hoc per il gioco) e al momento è noto unicamente il supporto del Dolby ProLogic.

In breve, sono ancora diversi gli aspetti di **WipEout Fusion** da verificare con attenzione, non ultimo dei quali la capacità degli sviluppatori britannici di tollerare giornate lavorative di 18 ore (dopo aver lavorato su questo progetto per mesi) per non mancare in alcun modo l'uscita natalizia. Il verdetto definitivo nella recensione sul prossimo numero di **Super Console**.

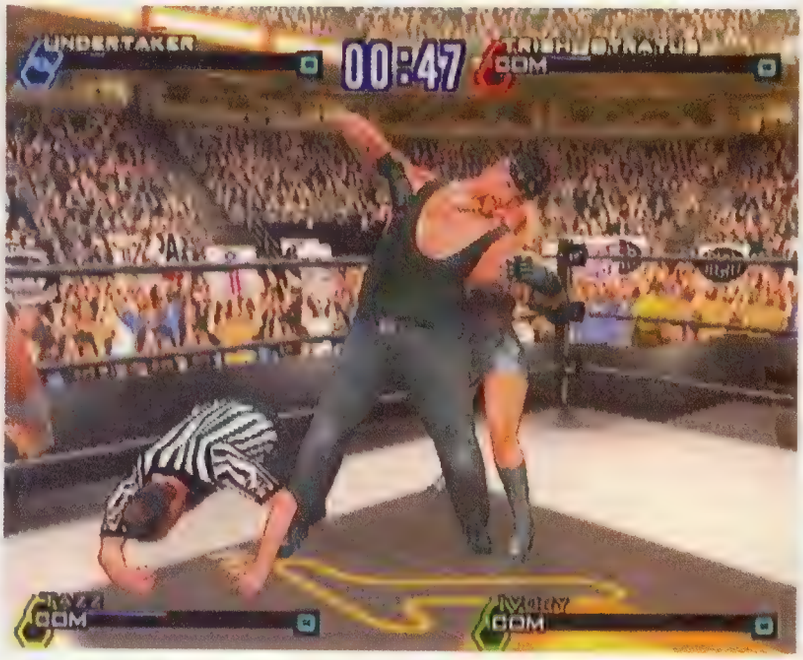
*Le astronavi di **WipEout Fusion** portano in modo evidente i segni di scontri con altri nemici o elementi del fondale e mutano di aspetto in seguito ad upgrade delle loro caratteristiche tecniche*

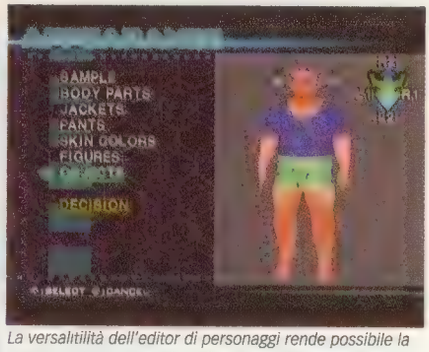
*La marca di abbigliamento sportivo Kappa ha fornito consulenza per il design delle varie ambientazioni di gioco. L'attività di comarketing fra SCEE e il brand italiano porterà anche alla nascita di una linea d'abbigliamento specificatamente dedicata a **WipEout** .*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **YUKE'S** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP** DATA DI USCITA **27 NOVEMBRE**

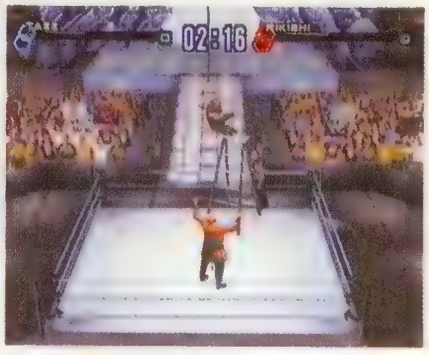
WWF Smackdown! Just Bring It

Dimenticate il realismo di **Virtua Fighter 4**, lasciate perdere i sofismi grafici di **Soul Calibur 2**, accantonate la spettacolarità di **Tekken 4**... Prendete dal frigo una lattina di MGD o una Bud, tuffatevi di testa nell'ignoranza e beatevene.





La versalitilità dell'editor di personaggi rende possibile la creazione in una manciata di secondi di wrestler a dir poco grotteschi.



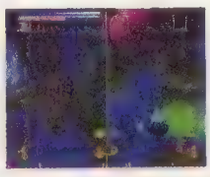
Malati di mente e possibili pornostar. Le sequenze filmate permettono di approfondire la conoscenza della colorata fauna del mondo del wrestling.

Il fatto che, secondo un recente sondaggio organizzato da un popolare mensile americano, **WWF Smackdown! Just Bring It** risulti essere uno dei tre titoli più attesi dall'utenza PlayStation2 a stelle e strisce, potrebbe facilmente generare qualche commento sarcastico da parte dei giocatori europei. La popolarità del wrestling oltreoceano rimane infatti un mistero per molti abitanti del Vecchio Continente: l'eccessiva teatralità dei lottatori e l'evidente falsità dei combattimenti faticano a trovare terreno fertile nelle nostre lande, a causa anche di una copertura televisiva di questa disciplina ormai ridotta all'osso. Ma bastano pochi secondi per comprendere come questi elementi, facilmente criticabili in un contesto sportivo, siano invece perfetti in ambito videoludico: in fondo non sussistono così tante differenze fra un incontro di wrestling e un combattimento di un qualsiasi **Tekken 4**. D'accordo, avvicinare WWF e Namco potrà sembrare paradossale, ma è innegabile che il wrestling funzioni alla grande su console, fornendo nella maggior parte dei casi un piacevole diversivo ai picchiaduro più classici. Insomma, per farla breve, una volta messe le mani sull'ultima build di **WWF Smackdown! Just Bring It**, **Super Console** ha passato diverse ore di "divertimento ignorante" tirando mazzate a destra e manca, e apprezzando l'enorme varietà garantita dai talentuosi sviluppatori di Yuke's. L'aspetto che colpisce maggiormente al primo impatto con il titolo THQ è infatti l'ampia gamma di modalità a disposizione del giocatore: tag-team a quattro, sei o otto lottatori, Royal Rumble, Survival, Hell in a Cell... E' facile perdersi nei meandri del menù Exhibition: **Just Bring It** non pesca solo nel repertorio classico del genere, ma mette in scena modalità mai viste finora e offre ampio spazio alla customizzazione, con l'utente in grado di controllare nella maggior parte dei casi regole e numero di lottatori di ogni competizione. Parlando di customizzazione, è impossibile non sottolineare la versatilità dell'editor di wrestler: il range di lottatori creabili da zero è assolutamente mostruoso, grazie all'infinità di variabili messe a punto dagli sviluppatori nipponici. Si parte da elementi classici come il colore della pelle o il tipo di pettinatura fino ad arrivare al set di armi in possesso del lottatore o al logo presente sui cartelli dei propri fan. Interessante sembra anche essere lo Story mode che, a differenza di quanto avvenuto negli episodi per PSone, appare ora meno "guidato" e in grado di offrire una certa libertà al giocatore: difficile comunque pronunciarsi in merito a causa dell'incompletezza della release in nostro possesso e alla traduzione ancora approssimativa dei vari dialoghi, evidentemente realizzata negli studi giapponesi di Yuke's.

Tecnicamente **WWF Smackdown! Just Bring It** alterna cose egregie ad altre meno soddisfacenti: le animazioni dei wrestler sono numerose e ben realizzate, anche se il collegamento fra le stesse necessita ancora di parecchio lavoro. Stesso discorso per i modelli 3D, non all'altezza di quelli delle migliori produzioni del genere, al contrario delle numerose arene e delle varie ambientazioni di gioco (come accennato nella preview apparsa su queste pagine qualche mese or sono, i combattimenti possono avere luogo negli spogliatoi, nel ristorante a tema della WWF di New York e persino a Times Square). Abbastanza deludente anche il pubblico, la cui piattezza risalta in maniera preoccupante quando i contendenti scendono dal ring per scambiarsi complimenti. Quello che esalta nel titolo THQ è però la presenza di un gran numero di dettagli apparentemente insignificanti, ma che in realtà aggiungono parecchio al divertimento complessivo: la presenza dell'arbitro e la possibilità di menarlo senza pietà, l'intervento dei manager a bordo ring nelle situazioni più critiche, l'ingresso hollywoodiano dei wrestler nell'arena, la possibilità di mazzuolarsi con scale, tavoli, sedie e oggetti di ogni tipo... Tutti elementi in grado di sollazzare l'utente in cerca di un passatempo non particolarmente impegnativo e di far scoppiare l'ilarità nelle sfide in multiplayer: non a caso **Super Console** non fatica ad ascrivere **WWF Smackdown! Just Bring It** come uno dei migliori titoli post-birreria di questi ultimi anni, almeno potenzialmente. La prova del nove nell'ormai imminente recensione.

Rayman M

Mentre **Rayman 3** è in lavorazione, Ubi Soft trova comunque il modo di celebrare la propria mascotte in un contesto diverso...



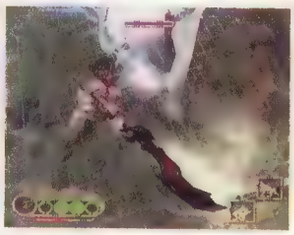
Nel gioco di corsa, potete divertirvi a fare qualche scherzetto agli avversari. Centrando alcuni pulsanti, è possibile infatti modificare le caratteristiche del tracciato a loro insaputa...

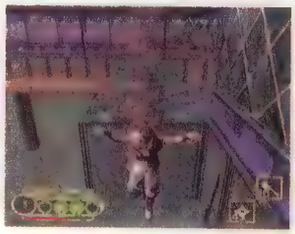
Devi difendere il tuo diritto a fare una festa. Nel mondo dei videogiochi, questa filosofia è stata lanciata dal solito idraulico italiano che una volta era un falegname. I party games di Mario (praticamente una rilettura in chiave moderna dei "Games" di Epyx di qualche lustro fa, er... o no?) sono un'invidiabile babele di minidiscipline esclusiva del Nintendo 64 (R.I.P.), che ha finito per vendere milioni di copie e ha contagiato la mascotte sulla sponda opposta, ovvero la pantegana Crash Bandicoot nel suo **Crash Bash** per PSone. Momento. Ma allora perché Ubi Soft continua a insistere che la "M" del titolo sta per multiplayer? Non si giocherà mica in rete? Non starà mica per "Mario"? Calma calma, si tratta semplicemente di sottolineare che l'enfasi è posta sul tipico gioco 3D in simultanea, contro la CPU o contro dei consimili, fino a raggiungere uno split-screen affettato in quattro. Tenetevi forte: rispetto a **Mario Party**, si tratta di affrontare solo DUE discipline. Rivolta popolare. In confronto alle decine e decine di minigiochi presenti in quest'ultimo, come si fa ad accettare un party game con sole due specialità nell'anno di grazia 2001? Il fatto è che qui si vive in un multiplayer alla **Quake** e le due varianti non sono semplici *divertissement* ma degli archetipi di sofisticate strutture videoludiche: un gioco di corsa e uno sparatutto. Ora vi sentite meglio? Dobbiamo confessare che è venuta un po' di emicrania anche a noi... solo passando agli acefali dati statistici, potremo farcela passare. Come detto, si tratta di partecipare a una corsa (a piedi) o a uno scontro a fuoco. In entrambe le varianti, è stato ingaggiato tutto l'entourage di **Rayman** (compreso lui) ed è stato subaffittato anche qualche scenario, tanto per ricordare le proprie, notorie, radici. In totale i personaggi sono otto (ma ce ne sarà un nono sbloccabile). Oltre all'eroe senza arti (ma con mani e piedi), abbiamo i Teensies (quelle specie di lemmings con la corona che girano sempre in coppia), il cellulitico Globox, il "mecha" Henchman, il corsaro Razorbeard e le new entries Tily, New Henchman e Razorwife (indovinate un po': la moglie di Razorbeard). La cosa singolare è che tutti i personaggi hanno caratteristiche identiche: sanno tutti saltare, planare, arrampicarsi, scivolare, correre e lo fanno tutti allo stesso modo. Una simile scelta "aggrava" la posizione del giocatore, ma contemporaneamente è pronta ad esaltarne la mera abilità, messa in primissimo piano. Ognuna delle due discipline si differenzia in tre sottocategorie. Nel caso dell'FPS, si partecipa a: 1) un classico deathmatch in cui il giocatore cerca di militarizzarsi più velocemente degli altri per poi scaricare il proprio arsenale (proiettili rimbalzanti, tre fasci laser in successione, missili guidabili direttamente col pad e molto altro); 2) raccolta di palle di cristallo sparse per il livello con a disposizione una sola arma (ma con munizioni infinite) che iberna il nemico per qualche secondo; 3) cattura la bandiera. Il racer presenta invece: 1) corsa classica (chi arriva primo vince). 2) corsa con raccolta di "Lums". Vince chi taglia il traguardo con la scorta più cospicua di questi ultimi. 3) Time Attack. In totale si tratta di affrontare 24 livelli (12 arene e 12 piste), a cui si andranno ad aggiungere 6 livelli segreti (2 arene e 4 piste). Le ambientazioni sono complessivamente quattro (horror, balneare, piratesca, robotica) e tra l'una e l'altra si ha l'opportunità di fare shopping nella Boutique, che offre power-up e nuovo vestiario per i personaggi. Come anticipato poco sopra, la prima impressione è chiaramente quella di un mix tra un party game e un multiplayer game classico: le discipline hanno molto del minigioco, ma al contempo l'impostazione è più sofisticata (i tracciati sono sicuramente più complessi e "pensati" di quelli di un minigame), tanto da aver convinto Ubi Soft a proporre solo due stili di gioco, pur con le varie diversificazioni. Eccesso di fiducia nei due concept o galvanizzante sambodromo di un divertimento multiplayer ibrido? Per adesso, **Rayman M** sembra un po' tutti e due...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

Godai Elemental Force

Abbandonati temporaneamente mondi fantasy, soldatini di plastica ed improbabili sport futuristici, 3DO dedica la propria attenzione ai tipici scenari della cinematografia orientale.





Invocando le magie elementali gli effetti dei colpi vengono amplificati per un periodo di tempo limitato.

3DO non è certo nota per le proprie ardite scelte commerciali. Raramente l'etichetta statunitense si è arrischiata a variare la propria produzione e quando è accaduto ha sempre cercato di coprirsi le spalle sfruttando franchise popolari o generi di successo. L'imminente **Godai: Elemental Force** rappresenta un'ulteriore conferma delle politiche di marketing della casa americana. Evidente è l'intenzione di cavalcare l'onda di successo di *La tigre e il Dragone* senza adoprarsi in eccessivi sforzi creativi. Ancora una volta i team interni a 3DO hanno dato prova di quanto esigua sia la loro inventiva, generando una trama e un sistema di gioco dall'originalità alquanto dubbia. Ritorna infatti l'inflazionata figura dell'esperto di arti marziali giapponesi, allenatosi fin da bambino allo scopo di vendicare la morte dei propri genitori. Prima di trovarsi di fronte al cattivone di turno – rappresentato dallo shogun Akunin – il protagonista (Hiro) deve acquisire il controllo dei cinque elementi (terra, vento, acqua, fuoco e vuoto) sconfiggendo le creature che li governano. Ogni boss sconfitto cede la sua abilità particolare, grazie alla quale Hiro potrà avere la meglio sugli avversari futuri.

La progressione dei sedici livelli in cui si divide il gioco avviene con un'arcaica linearità, tipica dei picchiaduro a scorrimento di prima generazione. Se si esclude qualche locazione segreta, al giocatore è concesso solo di avanzare senza nessuna possibilità di tornare, anche di pochi passi, nelle zone già visitate. L'azione di gioco consiste principalmente in combattimenti con armi corpo a corpo e da lancio contro avversari multipli, selezionati automaticamente da un sistema di puntamento che direziona il personaggio verso la minaccia più vicina. I colpi vengono eseguiti tramite diretta pressione dei pulsanti, senza bisogno di memorizzare nessuna sequenza particolare. La differenziazione degli attacchi dipende dalle armi equipaggiate. Sono disponibili oltre venti armi, il cui impiego è subordinato alla pressione di due pulsanti diversi per quelle a lungo e corto raggio. In questo modo è possibile ingaggiare bersagli a distanze differenti senza dover modificare il proprio armamento.

Di concezione altrettanto semplice è l'uso delle magie degli elementi, che si limitano ad aggiungere effetti secondari ai colpi in modo da renderli più efficaci contro determinati avversari. Il corretto impiego degli incantesimi consente inoltre il superamento di determinati ostacoli che non possono essere evitati con i super salti o la trasmigrazione. Mosse, queste ultime, che consentono ad Hiro di spiccare incredibili balzi o passare attraverso proiettili e nemici come insegna la cinematografia fantasy cinese.

Un gioco d'azione dalla struttura così elementare lascia quanto meno presumere un comparto cosmetico d'eccezione che ne compensi ed in un certo senso ne giustifichi le deficienze strutturali. Sfortunatamente, a parte effetti di persistenza dell'immagine e i riflessi sulle superfici acquose, **Godai: Elemental Force** non si distingue per caratteristiche cosmetiche particolari. Pur considerando la notevole incompletezza del codice incautamente caduto nella mani di **Super Console**, i limiti del motore di gioco hanno tutta l'aria di essere definitivi. Il fatto che la stessa 3DO avverta che l'aggiornamento delle immagini della versione completa non supererà i 30fps (nonostante i pochi poligoni messi in ballo, aggiungiamo) è indice della caducità dell'engine. Ma per una valutazione definitiva di **Godai: Elemental Force** sarà necessario attendere l'imminente recensione, nella speranza che un accurato beta testing riesca almeno a limitare i danni di un codice decisamente migliorabile.

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19

06/56339373
FAX 06/56341133

DREAMLAND

VIDEOGIOCHI
CONSOLE
GADGET
dal Giappone e dall'America
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
E.mail: dreamland1@libero.it

Psx2

Le novità più attese:

Japan version

Ace combat 4	189,000
Japan version	260,000
Silent Hill 2	189,000
Silent Scope 2 innocent sweeper	189,000
J. League Winnig Eleven 5	189,000
Gun Survivor 2 Code Veronica W/Gun contr.	259,000
Gun Survivor 2 Code Veronica	189,000
Fifa 2002 Road to Fifa World Cup	189,000
Espn ex Game snowboarding 2002	189,000
Metal Gear solid 2 sons of liberty P. Pack	Telefono
Metal Gear solid 2 sons of liberty	199,000
Ico	179,000
Mobil suit Gundam-Feder.Union Vs. Zeon DX	195,000
World soccer winning eleven 5 final evolution	189,000
Bomberman Kart	
Crash Brandic 4 power	
J. League perfect striker 4	
Mota GP 2	
Crazy Taxi	
Gutly Gear x plus	
Herdy Gerdy	
Commandos 2	
Soul raven 2	

e tanti altri... telefona per ordinare

Colleziona tutta la gamma Marmit (40cm)

Lit 179.000 (Telefono)

Console

Game cube jap version	680,000
Game cube usa version	Telefono
Psx2 jap	869,000
Psx2 pal	599,000
Game boy Advance	269,000
Wonderswan	Telefono
Neogeo pocket color	Telefono
Neogeo cartucce	Telefono
Dream cast Jap	299,000

Game cube Nintendo

Pikmin
Fifa 2002 road to Fifa world cup
Sex tricky
Smash plaza's dx
Sonic adventure 2
Animal forest gamecube
Universal studio japan
Ridge Racer
Disneys Mickey
Star Wars Rougue Squdron II

Le console dell'ultima ora

Colleziona i giochi Neogeo:

Cartucce:		CD:	
Japan version:	760,000	2020 Super Baseball	
Art of Fighting	320,000	Aso 2	
Art of Fighter 2.	250,000	Breakers	
Aso II	185,000	Double Dragon	
Baseball Star	250,000	Fighter History Dynamite	
Eight Man	430,000	King of Fighter 95	
Fatal Fury	149,000	King of Fighter 97	
Fatal Fury 2	159,000	Last Resort	
Fighter History Dynamite	410,000	Ninja Combat	
King of the Monster	185,000	Ninja Commando	
King of the Monster 2	320,000	Real Bout 2	
Last Blade 1	495,000	Samurai Amwakusokorin	
Last Blade 2	320,000	Samurai Spirit 3	
MaJoremaner desent	185,000	Super Side Kicks	
Mutation Nation	585,000	Super Side Kicks 2	
Neogeo Cup '98	495,000	Top Hunter	
Real bout 2	520,000	Twinkie Star	
Real Bout Special	450,000	Viewpoint	
Riding Hero	185,000	Way of the Blade	
Robo Army	230,000	World Heroes	
Samurai Spirit	160,000		
Samurai Spirits 2	160,000	**Neo Geo cartucce**	
Shock Troopers 2nd squad	1,150,000	**USA version:**	
Super sidekicks	285,000	Aero Fighters	160,000
Super sidekicks 2	285,000	Art of fighting	150,000
The King of Fighters 94	485,000	Art of fighting 2	150,000
The King of Fighters 95	370,000	Burning Fight	250,000
The King of Fighters 96	495,000	Fatal Fury special	169,000
The King of Fighters 97	280,000	Mutation Nation	250,000
The King of Fighters 98	280,000	Ninja Combat	250,000
The King of Fighters 99	495,000	Samurai Shodown	450,000
The legend of Success Joe	1,250,000	World Heroes 2	175,000
The quiz detective	1,150,000	The King of Fighters '94	410,000
Top Players golf	129,000	**The King of Fighters '98**	320,000
Trash rolly	169,000		
World Heroes	149,000		

Vasto assortimento di modellini in metallo

Arcadia	
Space ship Yamata	599,000
Getter 1 (Aoshima)	309,000
Astro boy (unifive) 8" (20 cm	259,000
Venus (Aphrodite)(Maxima)	Telefono
Goldrake	490,000
Gaiking	310,000
Hover Pluder	179,000
Mazinger Head	195,000
Cyclone	289,000
Mazinga Z Black	299,000
Zaku red	159,000
Zaku green	
Combater V	
Combater V Black	
RGM 79	
RX78	
Calendar Man	
Mach 5 goga	

Telefona per le novità

Dvd in lingua originale con sotto titoli in inglese a partire da 49,000 Lit

Gundam Wing	
Gundam W OVA Endless Waltz	
Gundam F91	
Sakura War	
Prince Mononoke	
Jojo adventure	
Oh my goddess	
Gundam zz	
Laputa	
Gundam 0083	
Initial D part2	
X-Gundam	
Ghost in the shell	Orange -Road (OVA 1-8)
Porco Rosso	Berserk
Whisher of the Dream Girl	Jojo
Kiki's Delivery Service	Blood
Slum Dunk the movie	Saint Seya- Asgard
Akira	OVA New captain Tsubasa
Gundam MS 08th Team	G-savoir live movie
Ranma 1/2 the movie	Saint Seya part 1
Macross Do you Remember love	Saint Seya part 2
Shin kor Oranga Road MTV	You're under arrest - special
Candy the movie	Roujin
Fist the North Star	Gundan Wing OVA
Fatal fury	Trigun
Crying Freeman	DNA
Gundam 0079	Lamu the movie version 2
Street fighter Zero	Slayer Excellent
Gundam 0079 TV full version	Slayer Special
Tekkaman blade 2 OVA 1-2	One piece the movie
Samurai spirit 2 Ova 1-2	Video Girl Ai
Five star story	Ayashi no ceres
Z-gundam	Harlock saga
Record of Lodoss War part 1	Street fighter Zero Tv 1-23 (final)
Giant Robot	Dai guard
Jojo adventure part 1	Steel angle 2
Love Hina	Are the lad
Tenchi Muyo the world	Final Fantasy the movie
Vampire Girl Miiyo	Jojo
Bastard	Slayer try
The vision of Escaflone	Queen Emeraldas
Mazinger Z VS Dark General	Vendread vol 1-13
The big - O	Jin Roh
Ayashi no Ceres 1-12	Masked rider (black)
GateKeepers 1-12	Masked rider (sing)
Secret films	Gundress
Nadesico the movie	Dragon ball z OVA (7dvd)
New Captain Tsubasa	Masked rider (the movie)
Devilman Lady	Golden boy
Words Worth	Lain (serial experiments)
Captain Tsubasa 1-50 (primary)	Slam Dunk tv part 1
Florouni Kenshin OVA	Orange Road tv + MTV
Dragon ball Z - OVA	Goebreeders file x
Blue Seed	Cardcaptor Sakura the movie
Black Jack	The steel Angle Special
Amon-Devilman	Love Hima - X'mas
Gaogaigar	EXD vol (1-3)
Cowboy Bebop	
Conan the boy in the future	...E molti altri...

Game boy advanced
Il portatile più comprato

Gli intramontabili:

Jap Version	**Pal version**
Street fighter	Castelvania
Final Fight	S.Mario Advanced
Mario kart	F.Zero
Jurassic park III	Pacman
Super Blackbass 4	Spyro
Warioland 4 Yoshi story	Dogde ball
Love hina	
Field nine	E tante altre novita...
Puyo puyo	
King of fighters	
Zoe 2173 testament	

Action Figure
Xebec / Kaiodo / Bandai
Marvel / Banpresto

Metal Gear2	Jojo
Spawn	Ken Shiro
Dragon Ball	Spiderman
Gundam Wing	Evangelion
Berserk	Final fantasy
	Ghost in the shell
	Trigun
	Wolfwood
	Alice
	Tatsunoko

Saint Seya Originali bandai 1987 cad. 169,000

Tutta la gamma model kit della serie Gundam Master Grade (MG), Perfect Grade (PG), High Grade (HG)

Perfect Evangelion
349,000

Gundam Fazz

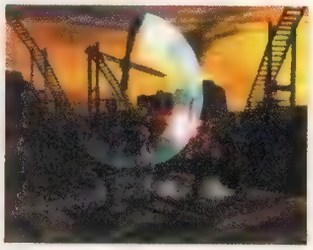
RX78-2

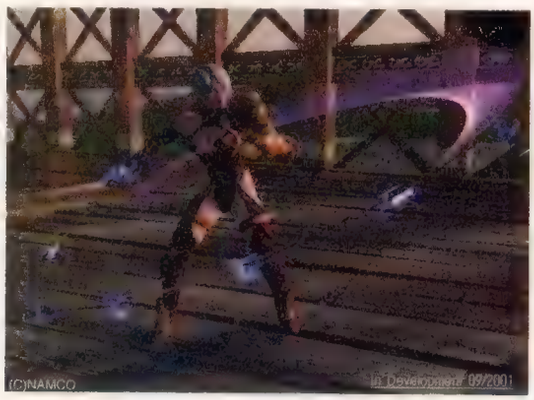
Soul Calibur 2

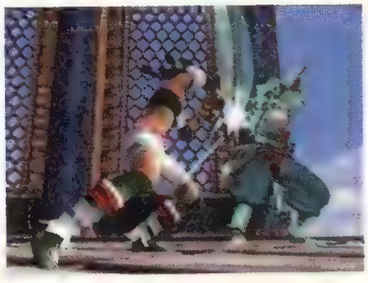
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Inizio 2002**

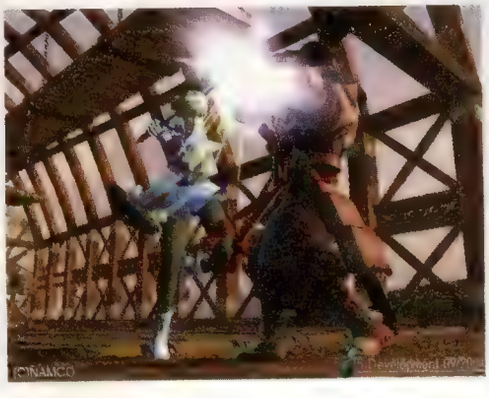
Soul Calibur 2 minaccia di sconvolgere il settore dei picchiaduro per PlayStation2 come fece il prequel sull'ormai trapassato Sega Dreamcast. E non lo diciamo citando qualche pomposa dichiarazione da press release. Durante una recente visita agli uffici della softco nipponica, **Super Console** ha avuto la possibilità di dare un'occhiata fugace alla versione (completa al 45%) per System 246 del picchiaduro Namco, maturando impressioni preliminari decisamente positive. Le animazioni sono parse superlative così come i modelli dei lottatori e la complessità delle scenografie, rivestiti entrambi da texture notevoli. Interrogata su eventuali differenze che distingueranno cosmeticamente la versione coin-op di **Soul Calibur 2** da quella domestica per PlayStation2, Namco risponde categorica: *"saranno assolutamente identiche"*. Prevedibile. Ah, per inciso, pare probabile l'inclusione dell'opzione 50/60Hz, presente sicuramente in **Tekken 4**. Ma **Soul Calibur 2** non sarà solo un seguito esteticamente dopato. Il team di sviluppo – composto da 50 elementi – ambisce ad esaltare la tridimensionalità dei combattimenti andando oltre la banale concessione della totale libertà di movimento. Laddove i "comuni" picchiaduro 3D, pur offrendo questa facoltà, impongono di allineare il proprio personaggio all'avversario prima di attaccare (limitando così l'azione "free roaming" a scopi prevalentemente evasivi), in **Soul Calibur 2** si tenterà di fare un passo avanti permettendo di correre lungo gli assi cardinali ed attaccare allo stesso tempo.

Considerata l'età "adolescenziale" del progetto è ancora incerta la composizione della rosa di lottatori che si daranno battaglia nell'altrettanto ignoto numero di arene di cui sarà composto. Nell'attesa di definire il tutto, Namco si limita a dare conferma del ritorno di Mitsurugi, Ivy, Astaroth, Nightmare e Taki ed annuncia le new entry Hong Yung Sung (dall'aspetto vagamente simile a Hwang, e non è un caso…), Cassandra (sorella minore di Sophitia nonché cliente del medesimo atelier…) e Talim (agile giovincella armata di un paio di tonfa). Nei desideri di Namco, la versione coin-op di **Soul Calibur 2** dovrebbe vedere la luce entro febbraio, e a seguire quella per PlayStation2. E dopo averlo visto, è difficile trattenersi dal mangiarsi le unghie nell'attesa.





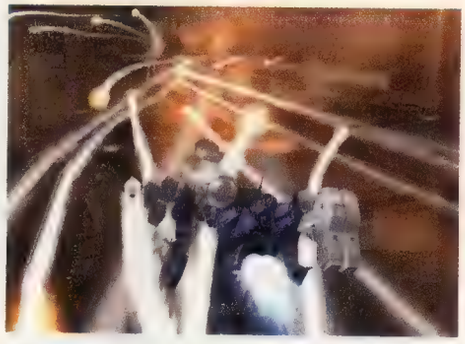


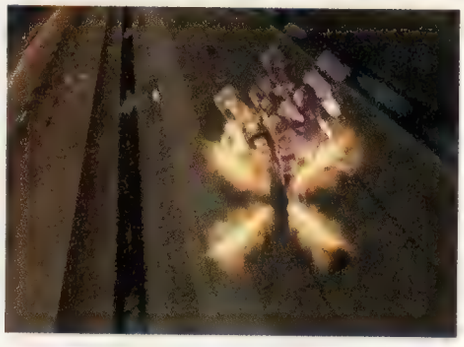


Armored Core 3

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **From Software** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

Non avrà ottenuto alti riconoscimenti di pubblico e critica, ciononostante la serie di **Armored Core** per PSone è riuscita negli anni a ritagliarsi una discreta fetta di estimatori. I due episodi commercializzati per PS2 (**Armored Core 2** ed **AC2: Another Age**) non si sono certo prodotti in quel balzo qualitativo in avanti che il 128bit di Sony dovrebbe stimolare, riuscendo comunque a mantenere vivo e frizzante l'interesse degli appassionati in virtù di un mech design altamente particolareggiato e all'offerta di quanto mai estese opportunità di customizzazione. In uscita nel 2002 inoltrato, **Armored Core 3** presenterà diverse novità interessanti. Dopo l'escursione online di **Another Age** con il supporto dei modem analogici per testa a testa a distanza, **AC3** arricchisce la modalità multiplayer con la facoltà di collegare fino a 4 console via i.Link (laddove nei precedenti capitoli se ne potevano interfacciare solo due). Oltre che al consueto repertorio di armi e componenti vari, il giocatore potrà attingere anche al mercato dei soldati di ventura, acquistando i favori di piloti mercenari che affiancheranno il proprio mech durante le battaglie. A proposito di mech, il design di questi ultimi è stato stavolta affidato ad un "esterno", un certo Shoji Kawamori. Chi è Kawamori?!?! Chi è Kawamori?!?! E' un designer così grande, ma così grande che senza di lui la serie *Super Dimension Fortress Macross* (meglio nota come *Robotech*) non esisterebbe. E' stato Shoji a partorire ed attualizzare l'idea del mech trasformista, in parte caccia supersonico in parte robot antropomorfo. Parliamo quindi di una figura eccellente, quasi mitologica, nella "mecha-scena" giapponese (sua è anche la serie *Vision of Escaflowne*, per la cronaca). A questo punto non è chiaro se il suo operato al soldo di From Software darà i natali a nuovi mech trasformisti o si produrrà in una "semplice" rifinitura dei modelli concettuali preesistenti. Da segnalare, infine, il gradevole miglioramento occorso al comparto estetico. Le battaglie sono ora segnate da esplosioni più vaporose e "fumanti" (vedi foto), i mech denunciano l'impiego di texture più colorate e dettagliate, mentre il cielo – prima monocromatico e trascurabile – offre stavolta occasionali banchi di nuvole tra cui filtrano evocativi raggi di luce.

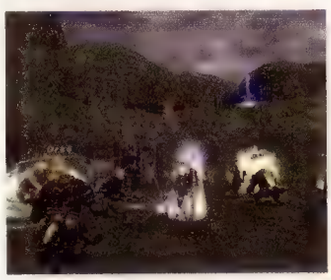




Final Fantasy XI

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Squaresoft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM/HDD** Uscita: **Marzo 2002**

Sebbene manchino appena quattro mesi all'apertura del portale PlayOnline e con esso al mondo di **Final Fantasy XI**, Squaresoft non ha offerto nulla di tangibile ai visitatori dell'ultimo TGS. Un breve filmato (stavolta del gioco vero e proprio) ha però dato indicazioni su come la fantasia finale di Sakaguchi stia prendendo forma. Come noto, il look si allontana marcatamente da quello dei RPG nipponici per invadere il terreno stilistico di produzioni occidentali come **Ultima Online**. Un biondo cavaliere è stato visto vagare fra un gremito nugolo di creature – ognuna con il suo nome ben in vista sopra la capoccia – ammassate in una sorta di piazza virtuale. Poco dopo, il medesimo cavaliere correva in ambientazioni rurali (con gli alberi e le collinette del caso) allontanandosi da un gruppo di (probabili) compagni d'avventura. L'efficacia promozionale del video è parsa discutibile agli occhi di **Super Console**, che ne è rimasta colpita più per il discutibile frame rate che per l'abbondanza di personaggi su schermo o per l'estensione delle scenografie poligonali. Comunque notevolissimo il livello di dettaglio generale. Nell'attesa (speranza) che Squaresoft proponga qualcosa di più concreto e meglio ottimizzato, si rende noto che, a differenza dei comuni RPG online, una maglia narrativa predefinita legherà le esistenze dei cyber-avventori nel mondo di **FFXI** (noto come Vana Dir), proponendo come fine ultimo l'obliterazione di non meglio identificate esistenze demoniache ed il ritrovamento di cristalli dalle funzioni altrettanto oscure.



Xenosaga Episode 1

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Monolith Soft** Supporto: **2 DVD-ROM** Uscita: **Febbraio 2002 (Jap)**

Nonostante l'indubbia qualità delle sue sequenze cinematografiche abbia assicurato allo stand Namco allestito nel Makuhari Messe un costante afflusso di visitatori, **Xenosaga** ha lasciato **Super Console** sorprendentemente indifferente. I timori sollevati nell'anteprima pubblicata sul numero estivo (**SC**83) hanno trovato giustificazione valutando il rapporto tutt'altro che proporzionale fra la parte giocata e quella meramente ammirata espresso dalla versione dimostrativa disponibile in fiera. Solo due aree e qualche combattimento per "spiegare" un RPG che dovrebbe sostenere il peso non indifferente di un prequel (**Xenogears** di Squaresoft) considerato da molti uno dei migliori RPG mai prodotti per PSone. Scalettature, flickerii ed una più generale povertà degli ambienti contrastavano decisamente con lo splendore delle sequenze di intermezzo, lasciando pochi dubbi sulla destinazione di buona parte degli sforzi produttivi.

Il sistema di combattimento affonda le proprie radici in quello concepito per **Xenogears**, prevedendo la pressione di tasti per scatenare attacchi sequenziali di vario genere, nonché la possibilità di conservare le energie per innescarne di più devastanti in un secondo momento. Più semplice il sistema previsto per le battaglie condotte a bordo dei mech AWGS, ognuno dotato di due armi distinte e vincolato dal rispetto del livello di carburante. Anche in questo caso le similitudini con **Xenogears** sono evidenti (del resto il team di sviluppo è il medesimo, passato da Square a Namco qualche tempo fa per ottenere i fondi necessari al progetto). Differente invece la fase esplorativa: il giocatore può interagire con la scenografia per svelare bonus ed oggetti nascosti, ed ha facoltà di eludere i combattimenti stando alla larga dai nemici. Questi ultimi percorrono l'area di gioco secondo schemi di pattugliamento apparentemente prefissati fiondandosi sul giocatore qualora questi abbia la sventura di trovarsi nel loro campo visivo. Tempismo ed un approccio stealth si rendono pertanto indispensabili per chi non abbia eventualmente tempo/voglia da dedicare alle scaramucce di rito.

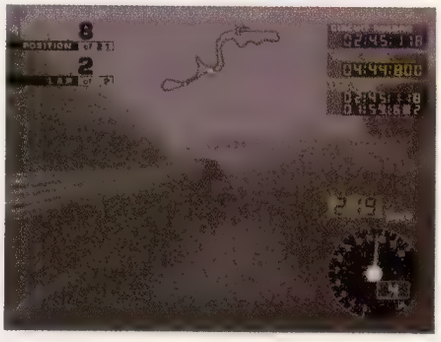
Questo e poco altro è emerso dal test condotto da **Super Console**, lasciando chi vi scrive in uno stato di fastidiosa apatia. Nella speranza che nei due DVD che comporranno il pacchetto ludico finale il team di sviluppo troverà spazio – fra una sequenza di intermezzo e l'altra – per inserire momenti ludici più appaganti, non resta che ritornare a **Final Fantasy X** chiedendosi se il RPG nipponico non abbia ormai cambiato identità. (Nota finale: le foto pubblicate su queste pagine si riferiscono esclusivamente alle sequenze di intermezzo in tempo reale. Namco non ne ha rilasciata nessuna relativa a quelle di combattimento…)

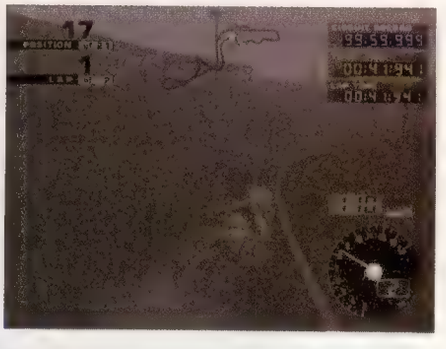
MotoGP 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **20 dicembre**

La critica non è stata unanime nei confronti del primo **MotoGP**. In molti ne hanno lamentato la presunta mancanza di mordente, in pochi (**Super Console** compresa) lo hanno elogiato per il motivo opposto. **MotoGP**: o si ama o si odia? No, affatto. Semplicemente va capito. Prendetelo alla leggera, lasciate "OFF" alla voce Simulation, giocateci con i controlli digitali e vi troverete d'accordo con le critiche. Riprendetelo seriamente, settate "ON" alla voce Simulation, abilitate le funzioni analogiche dei tasti del DualShock2 e vi ritroverete "in sella", mani strette sul manubrio e goccia di sudore sulla tempia. Così si gioca a **MotoGP**. E così si giocherà a **MotoGP 2**, il seguito che il 20 dicembre prossimo verrà distribuito nei negozi giapponesi a 6.800 yen. Al suo interno 10 tracciati, i 5 già presenti nel prequel più i nuovi già elencati su **SC**85. Ma c'è dell'altro. Come annunciato il mese scorso, differenti condizioni climatiche altereranno le tecniche di guida e qui di fianco capite perché. La pioggia torrenziale imperversa sui circuiti, appannando la vista in soggettiva ed imperlando con minute goccioline l'obiettivo delle telecamere a bordo pista. Inutile aggiungere l'introduzione di un'opzione per il settaggio gomme al fianco delle regolazioni relative alla maneggevolezza ed ai rapporti di cambio.

L'annosa combo scaletatture/flickerii che infestava il prequel è stata opportunamente inibita affidandosi ad una maggiore risoluzione verticale, mentre dettagli (poligonali e texturali) extra alzano, seppur di poco, il livello di verosimiglianza di modelli e piste digitali. Novità si registrano anche nelle modalità di gioco e nei comandi. Nel primo caso segnaliamo un interessante "Legends Mode", in cui il giocatore sarà chiamato a competre contro quattro mostri sacri della storia recente delle 500, ognuno mosso da routine di IA mirate a mantenere la furia della competizione sempre ai massimi regimi. In pratica è fatta in modo che vi stiano sempre addosso, fiato sul collo. Sempre. Fino all'ultimo. Riguardo le novità in materia di comandi, guadagna la nostra divertita attenzione il tasto "Action" (probabilmente uno dei dorsali) attraverso cui sarà possibile avviare acrobazie di vario genere (tipo sollevare la ruota posteriore, sgommare in cerchio facendo perno sulla ruota anteriore, ed altre manovre da esaltato lettore di *Superbike*) probabilmente inopportune durante la gara, ma senz'altro utili per salutare il pubblico dopo aver tagliato per primi il traguardo.





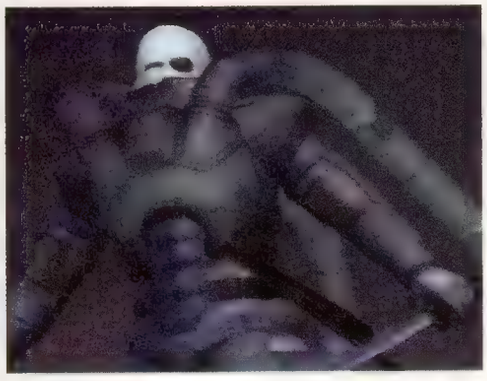
Metal Gear Solid 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCEJ** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **14 novembre (USA)**

(Attenzione: il seguente articolo contiene informazioni sugli eventi narrati in **MGS2**. Chi preferisse venirne a conoscenza per esperienza diretta è pregato di non leggere oltre). L'ultima edizione del Tokyo Game Show è coincisa con l'ultima apparizione in pubblico del capolavoro annunciato di Kojima prima della sua commercializzazione (prevista per il 14 novembre in America e per la fine dello stesso mese in Giappone. Per la PAL se ne parla ovviamente l'anno prossimo). Un pappagallo svolazza all'interno di una sorta di piattaforma petrolifera per poi poggiarsi sul braccio di un Otacon abbandonato nella solitudine del suo laboratorio. Il tema musicale *"I Can't Say Good Bye to Yesterday"* si chiude su un suggestivo tramonto che produce luccichii sulla superficie del mare e il logo "Metal Gear Solid 2" compare sullo schermo. Segue il montaggio di immagini di repertorio e fanno la loro ricomparsa personaggi intravisti nel precedente trailer: la magnetica Fortune, il misterioso ninja e il vampiro Vamp. Introdotto un nuovo personaggio: Emma (vedi foto), la sorella di Otacon, il cui ruolo ci è assolutamente oscuro. Ah, si vede anche Solidus alla fine. Non dovevamo dirvelo? Vi avevamo avvertito. Come sempre galvanizzante la chiusura del trailer con Snake che si lancia in mare all'inseguimento del Metal Gear Ray (!) producendosi in un grido strozzato dallo sforzo.

Una demo giocabile, versione leggermente espansa di quella commercializzata con **ZOE**, ha infine dato modo di provare alcuni accessori come un paio di visori termici (utili per scovare agilmente le guardie nell'oscurità della sala macchine) ed una camera digitale per scattare fotografie (don't ask). Si segnala anche una leggera modifica dell'interfaccia grafica, in particolare dell'inventario, ora non più disposto "ad angolo" ma in verticale ai lati dello schermo.

Super Console recensirà **MGS2** sul numero di gennaio.



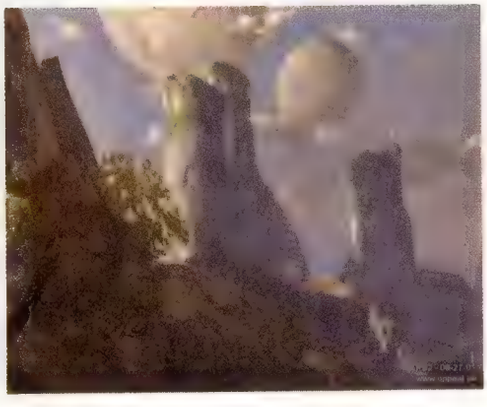
Outcast 2 The Lost Paradise

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Appeal** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

La società belga Appeal ha recentemente calamitato l'interesse della comunità videoludica pubblicando le prime – straordinarie – immagini e diffondendo le prime – effimere – informazioni sul seguito dell'epica avventura per PC, **Outcast**.

Il nuovo episodio, sottotitolato **The Lost Paradise** ed in sviluppo da pochi mesi per PlayStation2 e PC, promette scintille. Abbandonati i Voxel che davano forma alle evocative scenografie del precedente episodio (annata 1999), il nuovo motore grafico poligonale battezzato Himalaya è in grado di disegnare immensi panorami naturali ricchi di vegetazione e di eseguire il multipass rendering (una funzione che molti davano per incompatibile con l'hardware Sony) garantendo al contempo un aggiornamento video costante di 60fps. Il risultato è apprezzabile ed autoesplicativo nelle foto pubblicate su questa pagina. Ben 4500 poligoni triangolari compongono il modello di Cutter Slade al cui interno 78 "ossa" ne sottendono i movimenti del corpo e le espressioni facciali (animazione labiale compresa). Gli effetti del multipass rendering sono apprezzabili analizzando soprattutto i primi piani dello stesso Slade ed in particolare la resa della pelle, resa lucida dal sudore. Alberi, fiori e cespugli compongono una flora digitale decisamente folta e credibile pervasa da un sottile velo di nebbia che ne esalta la natura aliena e selvaggia. In una parola: sontuoso. Il team di sviluppo ha assicurato la totale genuinità delle immagini – catturate direttamente dal gioco in azione su PS2 – e ne ha annunciate di nuove raffiguranti alcuni ambienti interni.

Nei mesi prossimi **Super Console** si darà da fare per scardinare il muro di omertà sollevato da Appeal davanti al suo promettentissimo progetto cercando di illustrarvene la meccanica di gioco. Restate in contatto.



DIFESA DELLA PALLA

DRIBBLING

TIRO

STOP

THIS IS FOOTBALL 2002.
L'ALLENAMENTO DEI GRANDI CAMPIONI.

All Rights Reserved. The name and brands of FIFPro and it's Member Associations are trademarks of FIFPro and / or it's Member Associations. "FIFPro" is a trademark of the International Associations of Football Players Union

www.tif2002.it

PALLEGGIO

CROSS

TIRO AL VOLO

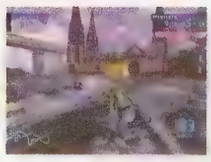
GOAL

PlayStation.2

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Splashdown

Previsioni del tempo: acqua, tanta acqua su PS2...



*I tracciati di **Splashdown** hanno i loro segreti: raccogliendo alcune icone si acquisiscono nuovi costumi, mentre alcuni passaggi segreti permettono di tagliare grosse porzioni di "pista".*

di paolo**cardillo**

È un gioco di moto d'acqua? Allora partiamo dall'effetto dell'acqua. L'effetto del perpetuo moto ondoso che agita il mare dall'inizio dei tempi sembra semplicemente "la cosa reale" in **Splashdown**. Tante piccole increspature ne fanno un immenso organismo polmonare (beh, è fatta anche di ossigeno, no?) fatto apposta per generare la vita. È da lì che veniamo tutti, dicono. Insomma è una benedizione che qualcuno sia riuscito a ricrearne il fascino in un videogioco, e tutti i prossimi giochi "amniotici" dovranno confrontarsi con le routine liquide di **Splashdown**. E nessuno si dovrà scordare l'effetto di trasparenza che fa intravedere i fondali in certi atolli incontaminati del gioco e i riflessi della luce lunare sull'acqua negli orari notturni. Nel primo caso sembra di essere… in vacanza, nel secondo si ingenera un senso di mistero a dir poco ipnotico. Adesso ci riprendiamo, comunque. Rainbow Studios non voleva certo rinunciare a fare equilibrismi sulla linea di confine tra l'arcade e la simulazione, anche perché i giochi di guida moderni si caratterizzano proprio per questo. Una precisazione: in **Splashdown** si guidano i Sea-Doo, da non confondersi con i jet-ski. Qui si sta seduti, mentre su un jet-ski la posizione è eretta. Guidare siffatti mezzi in **Splashdown** all'inizio è abbastanza traumatico, se siete abituati ai classici giochi di guida a quattro ruote. Il mezzo tende a sottosterzare paurosamente e, soprattutto nelle curve più tranquille, all'inizio vi capiterà di intraversarvi con cadenza quasi frustrante. Ma ben presto imparerete che per evitare virate brusche dovrete "andare in picchiata", cioè puntare il muso verso il basso: a quel punto il Sea-Doo inizierà ad affondare e la resistenza dell'acqua smorzerà la prepotenza delle vostre manovre e la velocità stessa. È il modo di frenare di questi mezzi acquatici, anche perché non dispongono di un pedale del freno, ma solo dell'acceleratore. Se invece impennate, la velocità ne risulta esaltata. Dosando picchiate e impennate, dopo un po' di allenamento, dovreste essere in grado di affrontare qualsiasi tipo di curva e serpentina. A questo proposito, la levetta analogica sembra nata per questo tipo di giochi. Ancora oggi, la "rude" guida di un racer su strada fa apprezzare l'utilizzo del pad digitale in alternativa a controlli analogici e volanti, ma la guida "ondulatoria" di **Splashdown** galvanizza la possibilità di graduare ogni movimento, che è un'esclusiva delle levette analogiche. Una volta che avrete imparato a usare lo stick, sarà impossibile tornare all'uso della croce direzionale. Tra l'altro, il mare di **Splashdown** propone anche dei tratti mossi (si distinguono soprattutto per la presenza della schiuma) in cui dovrete acquisire il giusto ritmo con cui tagliare leggermente con lo scafo le onde che si susseguono. Questo ricorda indubbiamente i tratti con le gibbosità armoniche proprio di **ATV Offroad**. Quello che manca però è l'equivalente dei tratti più irregolari di **ATV**, quelli con un'alternanza di saliscendi che non avevano nulla di armonico. Proprio ciò che è stato mostrato con successo in **Wave Race – Blue Storm** per GameCube (praticamente l'attuale rivale diretto di **Splashdown**), in cui in qualsiasi momento si può scatenare una tempesta che si traduce in una successione di cavalloni di svariate forme e dimensioni. Ci sembra strano che i Rainbow Studios non ci abbiano pensato: avrebbe quantomeno assicurato lo stesso tasso di varietà dell'ottimo **ATV**. Nel novero delle piste, sono davvero pochi i tratti in cui le acque non siano quiete. Comunque, riuscire a padroneggiare un Sea-Doo anche in acque placide è una tale sfida e fonte di soddisfazione che al massimo vi verrà in mente uno "speriamo che ci pensino la prossima volta", poi vi ributterete nel gioco. Un'altra manovra fondamentale è l'immersione: premendo in su la levetta analogica fino a fondo corsa finirete per affondare e potrete tornare in superficie con un bel salto. Serve soprattutto per sorvolare alcuni ostacoli in mancanza di una rampa o per passare sotto a quelli galleggianti.

Splashdown non è un semplice gioco di corsa, è anche assimilabile ai boarding games a base di tricks. Quando avrete raggiunto quote elevate, dopo aver imboccato una rampa o un dosso ad alta velocità, potrete scatenare le acrobazie. Queste non sono semplicemente accessorie: ogni performance riuscita allunga un'apposita barra di merito che, riempita fino a una data tacca, galvanizza velocità e accelerazione. L'entità delle iniezioni di ener-

gia nella barra dipende dalla durata dello stunt e dalla sua complessità. Più a lungo si "mantiene" il trick o più sofisticate sono le combo, più la barra cresce. Questa, comunque, tende ad appassire col semplice trascorrere del tempo, il che indubbiamente stimola l'esecuzione continuata di manovre acrobatiche. Tra l'altro, il gioco tende a punire la mancanza di varietà: se eseguite lo stesso trick per due volte consecutive non avrete grandi soddisfazioni dalla barra di merito. Ancora peggio se non riuscite a chiudere il trick prima di toccare l'acqua: verrete disarcionati dal Sea-Doo (gli avversari non mancheranno di approfittarne) e una grande fetta di "energia meritoria" vi verrà confiscata. In totale, ci troviamo di fronte a una ventina e passa di tricks, affidati alla pressione dei pulsanti R1, R2, L2 preceduta da una direzione o combinazione di direzioni.

Gli avversari (cinque nelle corse normali) sono abbastanza ostici. Rainbow Studios sostiene di aver implementato una nuova tecnica che ne regola l'AI a seconda delle vostre prestazioni. In realtà si tratta della solita sensazione che gli avversari si lascino un po' andare quando rimanete indietro e diventino particolarmente agguerriti se insidiate la loro posizione. Una cosa che già si verificava in **ATV**, ma allora gli sviluppatori americani non avevano sbandierato nessuna nuova diavoleria sull'autocoscienza degli avversari computerizzati. Sicuramente, una delle cose da cui dovete guardarvi in **Splashdown** sono gli urti. L'effetto di uno scontro con uno scafo avversario è soprattutto il dirottamento verso direzioni totalmente indesiderate. Se questo avviene verso una zona acquatica al limite potete fare una, seppur noiosa, inversione, se "deragliate" su una zona di terra la perdita di tempo è molto più ingente. Soprattutto se è un'area ricca di vegetazione che vi potrebbe intralciare ulteriormente. Per questo esiste il tasto di emergenza SEL. Se intuite che state per incagliarvi in maniera maledettamente complicata, premetelo e vi riporterà sul percorso principale, facendovi perdere uno o due secondi in meno. È raro invece che si venga disarcionati con la tecnica-**Joust** di **ATV** (atterraggio sul cranio), forse perché sono già abbastanza pericolosi i semplici urti.

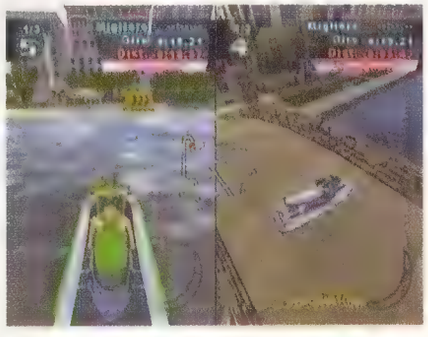
Il gioco si compone di una modalità di addestramento, un Freestyle, un Countdown (in cui bisogna raccogliere più palloni possibile in un tempo limite), un time attack, un multiplayer (che comprende tutte le specialità appena elencate) e la modalità principale: la carriera. Si tratta di un campionato a punti che si svolge nell'arco di 20 gare. Da sottolineare che ogni tre prove si affronta una sfida uno-contro-uno in uno stadio. Se si batte l'unico avversario, questo viene automaticamente incluso nella propria squadra. Calcolando che i vari piloti hanno quattro parametri che li differenziano, a volte anche drasticamente, si apre così la possibilità di sfruttare caratteristiche più adatte a certi percorsi. In realtà si finisce quasi sempre per privilegiare la velocità.

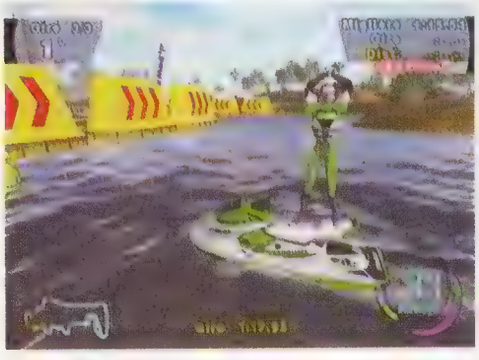
Gli scenari vanno da isole paradisiache (con tanto di sponsorizzazione Club Med) ai canali di Venezia (ormai immancabile), dal lago di Loch Ness a paesaggi artici, dal Nilo alla giungla amazzonica e via dicendo. In molti non mancano dettagli e particolari e la presenza della nebbia è controbilanciata (nonché giustificabile) dalla bellezza del complesso effetto acquatico. Grandiosa la colonna sonora: Smash Mouth, Blink 182, Sum 41 e tanti altri pezzi balnear-californiani, con qualche sconfinamento nell'hard rock, assolutamente perfetti per il genere.
Il gioco è abbastanza impegnativo, soprattutto perché, in primis, bisogna imparare a padroneggiare il Sea-Doo. I primi due livelli di difficoltà possono essere superati in due giornate di gioco impegnato, il terzo vi farà sudare non poco.

In conclusione, i Rainbow Studios hanno fatto ancora centro. Non esiste null'altro che esprima meglio di **Splashdown** l'atmosfera e il senso di sfida di questa disciplina: la miscela tra divertimento e realismo ha le dosi giuste, il solo effetto dell'acqua fa dimenticare la rozzezza del paesaggio circostante e le canzoni rendono ancora più elettrizzanti le gare. La speranza per Rainbow Studios è che un giorno una casa di sviluppo con un reparto grafico molto talentuoso non si occupi di un genere simile, altrimenti potrebbero venire a galla (appunto) certe lacune.

voto 8 su 10

Il circuito Loch Ness ad un certo punto vi riserva una sorpresa "inaspettata"...





Il gioco comprende una visuale dall'alto incredibilmente fallata. Se si passa sotto una struttura (un ponte, un tendone etc.) si viene completamente impallati.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

Pro Evolution Soccer

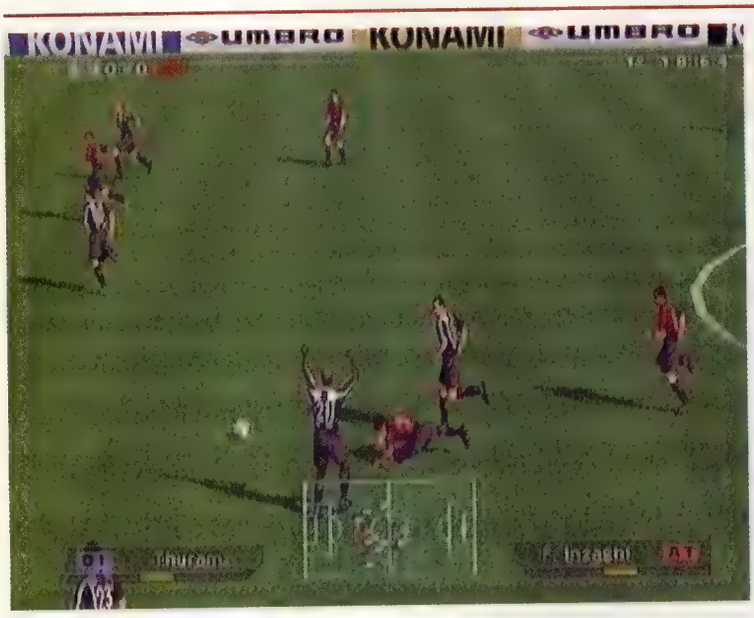
Non si chiamerà più **ISS**, ma la storia è sempre quella...

di paolo**cardillo**

E anche **This Is Football 2002** è andato. Non che il titolo SCEE sia brutto, anzi, il primo impatto procura una sensazione di svenimento. Mai visti dei calciatori virtuali tanto simili a quelli reali e mai giocato in stadi così rigogliosi di fauna calciofila: il pubblico è semplicemente fantastico. Ma quando si inizia a fare sul serio, cioè quando si cominciano a fare paragoni con il motore di **ISS**, dateci pure dei faziosi, ma secondo noi i nodi vengono al pettine. Per la precisione, si tratta dei nodi nei diagrammi di pensiero dei calciatori: la famigerata AI. Che Spielberg ne abbia visto il lato più alienante nella sua produzione più recente non ci interessa granché, a noi importa che quegli undici scarpinatori sappiano tenere il campo. In questo, i titoli della saga di **ISS** hanno stupito l'universo calciofilo, parte del quale, inebetito da efficaci campagne di marketing, è ancora convinto che la saga di **FIFA** sia meglio. Eccoci quindi al culmine dell'esperienza: l'occidentalizzazione del primo capitolo ad approdare su PS2, originariamente nomato **Winning Eleven 5**; gratificato di un 8 su 10 cinque **Super Console** fa nella recensione import. La tendenza è quella di replicare sempre più fedelmente la realtà e la cosa che balza subito agli occhi sono le dimensioni maggiorate del campo rispetto ai vari **ISS**, modfica che onestamente quasi non ci aspettavamo. Con le nuove misure, solo ora ci rendiamo conto che i manti erbosi dei precedenti capitoli su PSone erano piuttosto ristretti. Proprio loro, le nuove proporzioni, incidono sul modo di giocare ingenerando al tempo stesso nuove azioni e nuovi difetti (niente di disastroso, diciamolo subito). Per esempio, lo sfruttamento dello stick destro per dosare e calibrare i passaggi non solo sarebbe stata una situazione già gradita nelle precedenti versioni, ma con un campo così ingigantito risulta ancora più appropriata, distribuendo quei passaggi lunghi che prima si perdevano fatalmente tra i piedi dell'avversario. Come ricorderete, su PSone il tutto capitava un po' per la mancata tendenza ad andare incontro alla palla dei giocatori, un po' per la gittata limitata prevista per i passaggi stessi. Adesso inclinando al massimo la levetta analogica,, per tutta la sua corsa, il risultato è un robusto e teso invio della palla verso il compagno prescelto. Certo, bisogna fare un po' di allenamento per acquisire la giusta sensibilità, ma la situazione è molto meno spaventosa di quanto possa sembrare a chi è abituato al rozzo martellamento di un tasto digitale, cioè più o meno a tutto il popolo consolaro. Una volta acquisita l'abilità necessaria, sembra di avere un piede al posto della mano, er… Insomma, tutti amano i giocatori di classe e i loro tocchi vellutati, e la chiccheria dell'uso della levetta analogica può creare una vera e propria assuefazione. Questo cosa significa? Che non premerete mai più il tasto ⊗? Non proprio, alla fine alternerete i due sistemi di recapito della sfera, e sarà il più completo metodo di smistamento di palloni registrato in un videogioco di calcio. Le "distorsioni" legate alle nuove dimensioni del campo, quei difetti di cui parlavamo prima, riguardano proprio gli stessi passaggi col tasto ⊗: il gioco non sbaglia più di quanto non facesse prima nel confondere il destinatario di un passaggio rispetto alle intenzioni del giocatore, ma in alcuni rari casi riesce a commettere errori più spettacolari che in precedenza. Per esempio, un passaggio può finire a un calciatore molto più lontano e non investito dalla traiettoria prevista rispetto non a uno, ma a due calciatori molto più vicini e chiaramente destinati a ricevere la palla, almeno nella fantasia dell'utente. È un'inezia e capita raramente, ma fa impressione perché dimostra come possano cambiare le cose in un gioco sportivo se solo si alterano dei parametri come le proporzioni dell'area di gioco. La nuova ventata di realismo ha colpi-

Nell'intervallo e a fine partita parte la carrellata delle azioni salienti.

Rispetto alla versione giapponese, i tiri sono molto migliorati e non finiscono costantemente addosso al portiere.



to positivamente in molti aspetti la condotta e le giocate dei calciatori: in generale, sono diventati più agili e si esibiscono in controlli di palla più raffinati. Colpisce soprattutto lo stop a seguire, che rende l'azione molto più fluida a differenza della precedente immobilizzazione della palla. Questo, e lo ribadiamo per la centesima volta, si combina perfettamente con l'ampliamento del campo: in **ISS 2** allungarsi la sfera portava spesso a perderla, visto il campo più ridotto.

Come già anticipato nella preview sul numero scorso, il lavoro di snellimento delle animazioni rispetto a **Winning Eleven 5**, salvaguardando la fluidità, ha prodotto atleti chiaramente più disarticolati e con movenze più feline. In poche parole: la pesantezza dei movimenti della versione giapponota è ora solo un ricordo. Soprattutto l'aggiramento del marcatore in caso di cambi di direzione ad alta velocità è ora molto più facilitata (senza per questo rendere la cosa innaturale) e il dribbling ne esce giustamente valorizzato. D'altro canto, oggi i calciatori sono dei veri atleti, mica i pachidermi degli anni '70... Bisogna anche dire che i nuovi tasti coinvolti nell'esecuzione dei dribbling non sortiscono effetti particolari. Il tasto **R2**, che rallenta la corsa consentendovi scarti più stretti, può funzionare a volte contro la CPU, ma contro un avversario umano con un minimo di esperienza è un tasto dimenticabile. Il tasto **L1**, che smorza ancora di più lo sprint, è ancora peggio: verrà premuto solo a causa di movimenti involontari delle dita. Stesso discorso può valere per il pulsante R3, con cui effettuare un balzello che eviti la scivolata di un marcatore avversario.: lo userete ben poco concentrati come sarete sulla possibilità di eseguire un dribbling. Inoltre, i casi di narcolessia quando si perde la palla o si viene gabbati da un 1-2 sono stati scongiurati da un'iniezione di reattività, che di fatto rende i calciatori di **PES** i più dotati sulla scena videoludica pedatoria.

Il vero neo negli schemi di pensiero di **Winning Eleven 5** era, come ricorderete, appannaggio dei portieri: erano semplicemente lobotomizzati, tanto basso era il loro livello di reattività nei confronti dei tiri a rete. Subivano anti-realistiche caterve di gol.
Ora è tutto a posto, il pericolo è stato scongiurato e l'affidabilità è tornata (quasi) agli antichi fasti di **ISS2**. In definitiva, la nuova corsa al realismo di KCET ha prodotto la tappa successiva dell'evoluzione della saga, grazie a un incrocio tra espedienti "quantitativi" (l'ingrandimento del campo) e "qualitativi" (i passaggi col pad analogico, la più marcata agilità dei giocatori) protesi al solito sforzo tipicamente nipponico dell'adesione alla realtà.
Bisogna ammettere che le nuove caratteristiche non intaccano più di tanto l'ossatura del gioco. Sembra "semplicemente" più realistico di prima e, di conseguenza, persino più ostico a una prima occhiata, ma è questione di qualche partita di ambientamento. Finché qualcuno non riesce ad instillare nelle squadre di calcio simulate una IA simile a quella dei giochi della saga pedatoria Konami, c'è poco da fare.

A rischio di essere ripetitivi e fissati, ancora una volta dobbiamo ribadire che il nuovo capitolo della serie Konami è il meglio che esista su console nell'ambito dei giochi sportivi. Possibile che **FIFA 2002** col nuovo sistema di controllo sia superiore? Hmmm, già l'ultima versione provata denotava un ripensamento parziale nella annunciata rivoluzione della struttura di gioco, facendo intravedere un saldo cordone ombelicale con il passato. Probabilmente ancora una volta il nuovo titolo calcistico di Konami è in una botte di ferro, anche senza novità rivoluzionarie...

voto **9 su 10**

*Gli arbitri di **PES** sono più fiscali dei precedenti capitoli della serie: la quantità di calci di punizione ha sicuramente subito un incremento.*

I diritti di FIFPro come al solito coprono quasi esclusivamente i giocatori europei. Per gli altri si è stavolta scelta la soluzione dell'anagramma (Butatista, Roberto Larcos, Polez, Monreto, indovinate un po' chi sono...).

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **RAGE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

GTC Africa

Safari? Magari!

di paolocardillo

*Non c'è solo sabbia in **GTC Africa**: ai tratti sterrati si alternano a volte quelli asfaltati.*

L'opzione "Sfide" (in singolo o multiplayer a due) comprende una sorta di inseguimento su pista, alla maniera del ciclismo indoor.

La sabbia sembra tornare in primo piano negli ultimi tempi, lasciando piuttosto indifferenti in **Paris-Dakar Rally** di Acclaim e facendoci venire una gran voglia di vacanza nell'acquatico **Splashdown** di Infogrames. E non è finita qui, perché all'orizzonte si profilano prodotti come **World Rally Championship**, di mamma Sony, e **Jet Ski Riders**, di zia Eidos. Un vero polverone desertico di videogames. La non-eccessivamente-blasonata Rage (**Expendable** su PSone nel passato, **Rocky** su PS2 nel futuro) si arrabatta ora con l'adorabile disciplina del rally. Per adesso, finché non arriveranno le versioni piessedue di giochi come **Colin McRae Rally** (si parla del 2002), l'unico termine di paragone è la sezione rally dell'onnicomprensivo racer di Polyphony.

GTC (che sta per Global Touring Challenge) **Africa** vi porta nel "soleggiato" continente presentandosi con una modalità principale che consiste in un campionato di 19 gare in cui attraverserete molte delle nazioni più costiere dell'Africa come Sudafrica, Kenya, Tanzania, Libia, Marocco, ma anche alcune nel cuore della giungla come Congo, Zambia e Botswana. Il campionato è, classicamente, a punti (con una strana sequenza 10, 6, 4, 2, 1, 0 dal primo classificato al sesto e ultimo. Fa un certo effetto assicurarsi zero punti...). A differenza di quanto succede ultimamente in molte simulazioni automobilistiche, non si deve raggiungere una particolare posizione in gara per accedere alla contesa successiva, ma bisogna tagliare il traguardo entro un tempo limite preimpostato. Se questo dettame non viene rispettato, si può ripetere la gara all'infinito finché non si riesce a rientrare nel tempo prestabilito. Quest'ultimo, fortunatamente, varia a seconda della prestazione ottenuta nel circuito precedente. In **GTC Africa** la performance viene soppesata tenendo conto della pulizia di guida (voce influenzata soprattutto dagli urti) e del tempo conseguito, da cui deriva una percentuale chiamata "bonus/penalità" (visualizzata nel referto conclusivo di ogni gara) che determina incrementi e detrazioni nel tempo limite della gara successiva. Questo può comportare uno spiacevole inconveniente: se siete a campionato molto inoltrato e per varie sventure non siete riusciti ad accumulare una quantità di tempo sufficiente, non sarà facile accettare di esservi completamente arenati senza alcuna soluzione in vista. A quel punto riproverete all'infinito finché non sopravverrà l'esaurimento nervoso. Onestamente, preferivamo la soluzione della posizione obbligata in graduatoria. Per esperienza, possiamo dire che lascia sempre spazio alla speranza, a differenza della soluzione adottata in **GTC Africa**.

Una cosa strana: non conviene adottare la visuale esterna più lontana perché nei tratti sabbiosi solleva fastidiosi nuvoloni, che si andrebbero ad aggiungere a quelli delle macchine avversarie, che vi impallano già abbastanza la visuale. Mah!

Prima di iniziare il campionato, dovrete scegliere di accasarvi presso una tra sei scuderie. Ognuna di queste ha a disposizione due macchine che, riportando vittorie su vittorie, diventeranno quattro. Si parla di nove auto reali con tanto di diritti acquisiti: Subaru Impreza, Ford Escort, Cougar, Focus e Mustang, Mitsubishi Lancer Evolution VI, Pontiac Grand-Am, Firebird e Vibe. Non è certo il parcheggio a trenta piani di **GT3**, ma se pensiamo che ci sono giochi che non hanno nemmeno i diritti... Lo scotto da pagare ovviamente è stata la rinuncia alle ammaccature e ai vetri infranti, per la perniciosa avversione che hanno le industrie automobilistiche a far ritrarre i loro veicoli in condizioni disastrate... d'altronde lo sanno tutti che se una Focus va a finire contro una parete rocciosa a 150 km/h non si fa un graffio, no? Comunque sia, le macchine "vere" sono quello che abbiamo sempre voluto e qui si differenziano per tre diversi parametri (accelerazione, velocità e aderenza) da far combaciare con i parametri ideali a seconda della fisionomia delle piste. Una volta catapultati in gara, si avverte subito che la tendenza non è esattamente verso la simulazione. La guida è nervosa (la macchina sterza poco o sterza troppo) e questo toglie un po' di gusto nel dosaggio delle derapate. È un modo di guidare che si può acquisire e se ne possono tranquillamente assimilare i ritmi, ma la sensazione di aver fatto un passo indietro rispetto a **GT3** è forte. Con un sistema di guida simile un errore può essere drammaticamente incisivo sull'andamento di una gara ma, al tempo stesso, se si azzecca una derapata, si guadagna con una sola sterzata un bel distacco dagli avversari. Durante le gare questo si risolve in un continuo effetto elastico che dona al gioco un che di stranamente irrealistico, per non dire eccessivamente arcade. Peccato perché la fisica delle auto non era male: la macchina si comporta nel modo giusto, diversificando le reazioni a seconda del tipo di ostacolo contro cui va a cozzare. I ribaltamenti sono compresi, con tanto di tasto **SEL** con cui "riprendersi", immolando ovviamente qualche secondo.

Tecnicamente, la qualità di **GTC Africa** è ibrida. Non si può fare a meno di ammirare alcuni tocchi di classe: soprattutto le cascate hanno un effetto particellare veramente spettacolare (alcune con arcobaleno in trasparenza annesso), ci sono fiotti di luce tra la vegetazione come in **GT3** ed è affascinante notare sullo sfondo particolari da safari come un leone o una giraffa di passaggio. Per non parlare di soggetti da cartolina come la Sfinge e altri svariati monumenti ben riprodotti. Al tempo stesso vengono però in mente altre considerazioni: il paesaggio è spesso (giustamente) desertico; la sabbia trasportata dal vento giustifica una certa foschia; la palette di colori è spesso ridimensionata dall'illuminazione crepuscolare/ultra-abbagliante africana. Allora perché non si sono concentrati su qualche particolare in più? Per esempio, l'environmental mapping a questo punto poteva essere fatto decisamente meglio, il frame rate arrivare a 60fps e il gioco anche viaggiare un po' più spedito. Si può pendere per un'impostazione più arcade, gli "effetti speciali" grafici non sono obbligatori, ma agli occhi degli acquirenti come può risultare ultracompetitivo un gioco come **GTC Africa**?

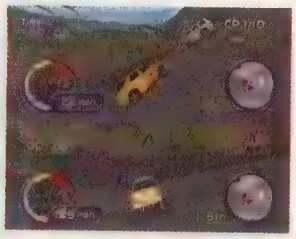
voto 6 su 10

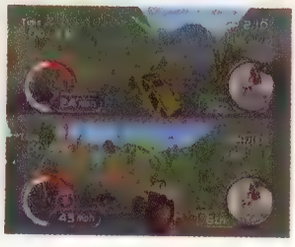
HARD-STORE
Megastore Videogames e accessori import
Vendita x corrispondenza e all'ingrosso:
H.S. Distribuzione snc - Via Trento, 6 - Salorno (BZ)
Tel. 0471/884490-883137 Fax 0471/883878
il piu' forntiro online store visitaci su internet!
Telecomando SONY Disponibile
Listino rivenditori disponibile
WWW.HARDSTORE.COM
Il primo MEGASTORE ONLINE dove puoi trovare l'impossibile per ogni console e offerte pazzesche
AR2 DATEL ITALIANE SEMPRE DISPONIBILI!
Playstation2 + NEO2 lire 680.000 IVATE
DVD REGION X lire 69.000 ivate
Nuovi prodotti in arrivo...
Tastiera USB Datel per PS2... Ideale per Unreal e per internet
ChaCha contr. DC
Memorycard 16Mb Datel Utilizzabile anche con i chip NEO2 e ORGIACHIP!!! Include Bootdisk
Scheda Alimentazione Playstation2 JAP
X-Port DATEL Permette di utilizzare il PC come una grandissima Memorycard. Interfaccia USB. Lire 99.000
Volante GT Force Il primo volante con force feedback per una console
SISTEMI COPYALL
I sistemi copyall permettono di copiare qualsiasi CD "senza l'uso del computer"! Infatti acquistando la scheda copy all, un masterizzatore IDE o SCSI e un lettore CD sarete subito pronti per copiare CD senza l'obbligo di investire in un PC completo. I sistemi sono comunque collegabili a PC.
SISTEMA IDE 8x Lettore CD 50x ide Mast.Samsung 8x £. 700.000
SISTEMA SCSI 8x lettore Plextor 40x Mast. Waitec 12x £. 1.149.000 SISTEMI COMPLETI
PUOI PAGARE ANCHE A RATE!
Es. 12 rate da 90.200 ivate. In pratica i sistemi si "pagano" da soli se sfruttati a dovere!
A CHI PUO' SERVIRE?
CHI NON HA IL COMPUTER e vuole un sistema a basso costo per copiare CD, CHI HA IL COMPUTER ma vuole un sistema comodo, magari utilizzabile vicino al divano mentre si guarda un film, e che non occupi il computer. Inoltre la comodità di premere un solo bottone per far partire il sistema lo rende insostituibile!!! prova per credere...
DREAMCAST AREA
Lettore MP3 x Dreamcast
Direttamente dalla BLAZE uno dei più avanzati kit MP3 per Dreamcast:
1- Comprende 100 canzoni MP3 da ascoltare subito e veramente belle (dance - pop)
2- Permette di leggere MP3 da qualsiasi CD
3- Permette di scaricare i file da internet
TUTTO A SOLE 79.000 IVATE
CODE CABLE x DREAMCAST permette di interfacciare via porta seriale il DREAMCAST al PC. LIRE 120.000 IVATE
DreamConnection 2in1 Permette di collegare mouse e tastiere PC al Dreamcast. Indispensabile con QUAKE III Arena! Per il prezzo controlla ONLINE o telefona!
DreamConnection 4in1 Permette di collegare joypad PSX e Saturn e tastiere PC al Dreamcast. Supporta anche le VMS. Prezzo sul sito o tel.
MemoryCard DC a basso costo In arrivo memorycard da 1, 2 e 4 Mb affidabilissime e a costo veramente contenuto
RIPARIAMO CONSOLE PS2-PS1-DC Servizio in TUTTA Italia, telefonaci!
Monitor LCD per PSone permette di collegare anche altre sorgenti video come ad esempio Telecamere, PS2, Dreamcast... TUTTO AL SUPER PREZZO DI LIRE 249.000 IVATE
CDR INTENSO con fondo nero come PSX! Ottime disponibili PRINCO! VERBATIM Metal Azo 16x a partire da 1.350 lire IVATE! vasto assortimento...
Modifiche universali (con istruzioni e foto) maggiori info sul nostro sito:
ORIGACHIP PS2 www.origachip.com
Masterizzatore DVDR Pioneer A03 Disponibile!
BLAZE DC-X Disponibile Permette di rendere universale Dreamcast senza installare alcun chip. DCX fa partire anche i giochi che il normale boot utopia non fa funzionare
NEOKEY per PSX USB Semplicissimo da montare rende universale PS2
Modchip per Dreamcast semplicissimo da montare solo 4 fili, affidabilissimo
PlayStation 2 Modchip NEW!
Modchip PSX Stealth da lire 5.000 IVATE
ONECHIP v.1.0 Il primo chip per PSONE che permette la lettura di giochi IMPORT senza bootdisk! Solo 7.000 IVATE!

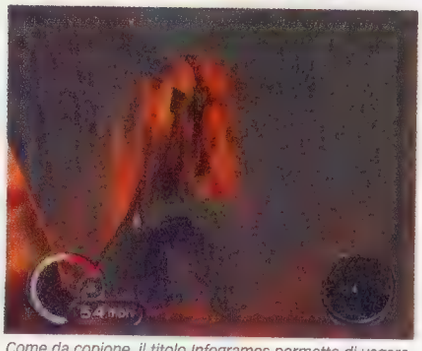
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **ANGEL STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Off-Road Wide Open

Guardatevi allo specchio. Siete bianchi? Indossate una camicia a scacchi o una maglietta della WWF? Tenete in mano una lattina di Budweiser? Se la risposta a tutte le domande è affermativa, potreste aver trovato il gioco che fa per voi...







Come da copione, il titolo Infogrames permette di vagare liberamente per le ambientazioni di gioco, ma il raggiungimento di elementi distanti dai tracciati di gara (come i vulcani delle isole Hawaii) comporta uno scempio dal punto di vista grafico, con poligoni e texture che scompaiono inspiegabilmente.

Per arrivare primi al traguardo è fondamentale individuare le varie scorciatoie e non rinunciare a dare qualche sportellata alle auto avversarie o distruggere i vari elementi del fondale (quali cartelli o staccionate) situati fra il proprio veicolo e il checkpoint.

di simone**crosignani**

Il nome **Test Drive** è quasi magico per i videogiocatori meno giovani, che ricorderanno con preoccupante nostalgia i pomeriggi spesi oltre una decina di anni fa a dilettarsi con i primi due episodi della serie su Commodore 64 e Amiga. Con il passare del tempo, e la migrazione verso altre software house di gran parte dei componenti del team di sviluppo di **Test Drive 1** e **2**, il franchise ha perso gran parte del proprio fascino, a causa anche di uno sfruttamento intensivo del marchio che ha generato diversi spin-off di dubbia qualità. Negli ultimi anni si è toccato il fondo con la serie parallela **Test Drive Off-Road**, chiaramente indirizzata al pubblico yankee e ad un'utenza non particolarmente esigente. Ed è forse proprio per questo motivo che risulta difficile apprezzare il neonato **Off-Road Wide Open**, un titolo senza troppe pretese e dalla realizzazione evidentemente affrettata (ed è forse per questo che la scritta "from the Test Drive series" appare scritta così in piccolo sulla confezione del gioco).

Responsabili del progetto sono gli sviluppatori di Angel Studios, già autori di **Smuggler's Run**: le somiglianze con il titolo Take2 sono effettivamente numerose, e questo non può che lasciare quantomeno perplessi, considerando che il gioco è uscito secoli fa e che nel frattempo abbiamo visto su PlayStation2 racing game di ben altra portata. Non è quindi un caso che il primo impatto con **Off-Road Wide Open** sia piuttosto negativo: l'engine appare sofferente in diverse situazioni, con draw-in e cali nel frame rate in casi di particolare affollamento, le texture sono di mediocre fattura e l'environment mapping sui fuoristrada lascia parecchio a desiderare. Di qualità altalenante la componente audio: il soundtrack "metallico" assemblato per soddisfare i redneck possibili acquirenti del gioco è tutto sommato piacevole (si va dai Fear Factory ai Metallica), ma gli effetti sonori sono semplicemente aberranti e risultano inferiori non solo a quelli di **GranTurismo 3 A-Spec** o dell'ormai imminente **WRC2001**, ma alla stragrande maggioranza dei giochi di guida per PlayStation2.

Per quanto riguarda la giocabilità, non è difficile valutare **Off-Road Wide Open** come un titolo volutamente "ignorante": il gioco si riduce in pratica a una costante pressione del tasto per accelerare, con l'utente impegnato solo a sterzare, ad individuare il checkpoint più vicino al proprio veicolo (operazione peraltro agevolata dalla freccia posta nella parte alta dello schermo) e a beccare le numerose scorciatoie disseminate lungo tutti i tracciati, spesso in grado di far guadagnare parecchi secondi sui concorrenti avversari. Come tutti i prodotti di questa foggia, il titolo Infogrames può risultare divertente nel breve periodo, soprattutto se fruito da un'utenza under-14: in altre parole, è il gioco ideale per tenere incollato al televisore il fratellino scassapalle di otto anni. Ma per tutti gli altri, **Off-Road Wide Open** manca decisamente di profondità: anche la possibilità di accumulare denaro vincendo varie gare, così da poter customizzare il proprio veicolo, aggiunge ben poco in termini di spessore. Il giocatore infatti non ha la possibilità di operare modifiche alle singole parti del fuoristrada, ma può solo potenziare il 4x4 *in toto*, portandolo dal livello "stock" (ovvero come esce dal concessionario), a "pro" e "modified", fino ad arrivare a "ultimate": ogni passaggio al livello successivo apporta dei cambiamenti alle caratteristiche tecniche del veicolo (riscontrabili anche nel gioco vero e proprio) e nel suo look, con uno stravolgimento pressoché totale del modello originale una volta raggiunto il livello "ultimate". Aggiungiamo a quanto elencato finora un numero invero limitato di ambientazioni, peraltro davvero poco fantasiose, e una modalità a due giocatori tramite split-screen in grado di mettere ancora più in crisi l'engine 3D di Angel Studios, e il risultato non potrà che essere quello sintetizzato dal voto a piè pagina...

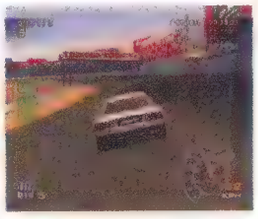
voto **4 su 10**

Lotus Challenge

Nonostante il desiderio di molti retrogamer incalliti, il nuovo titolo di Kuju trae maggiormente ispirazione da **F355 Challenge** che dai classici racing game di Magnetic Fields per Amiga...

Quando Kuju ha dovuto campionare il suono dei motori delle auto presenti nel gioco, Clive Chapman, figlio del fondatore della Lotus (Colin Chapman), ha guidato personalmente una delle monoposto di F1 della mitica casa britannica.

I modelli più datati non solo hanno una velocità di punta semplicemente ridicola, ma risultano estremamente difficili da padroneggiare in situazioni critiche e si danneggiano con una facilità ridicola.



di simone**crosignani**

Diciamolo chiaramente: **Lotus Challenge** è un tentativo malriuscito di emulare il gioco di guida Sega dedicato alla casa di Maranello. L'impostazione del titolo Kuju infatti non potrà che risultare familiare a chiunque abbia speso parecchio tempo su **F355 Challenge**, ma la superiorità della simulazione di Yu Suzuki è evidente in ogni comparto di gioco. Tanto per cominciare, in **Lotus Challenge** sono assenti due elementi apparentemente secondari, ma in realtà di grande importanza: lo specchietto retrovisore e un radar con la posizione dei veicoli in prossimità del nostro. Tali defezioni hanno messo gli sviluppatori britannici al riparo da un'ipotetica accusa di plagio, compromettendo però la sensazione di essere veramente alla guida di una quattroruote e non di fronte al duecentomilionesimo racing game per PlayStation2. Spieghiamo il perché. La simulazione di Kuju dovrebbe dare il meglio di sé qualora il giocatore adottasse la visuale dall'interno dell'abitacolo: in fondo, visto che il fine ultimo di **Lotus Challenge** è la ricerca del realismo, l'utente dovrebbe vedere la strada e gli altri veicoli come se si trovasse veramente ai comandi di un bolide anglosassone (**F355** docet). Purtroppo utilizzando una simile inquadratura, date le assenze sopraelencate, diventa pressoché impossibile valutare la posizione delle automobili avversarie, togliendo gran parte del pathos al gioco e finendo per essere coinvolti in incidenti con relativa perdita di tempo prezioso. Il rimedio c'è: visuale a volo d'aquila e saltuaria pressione del tasto dorsale per inquadrare (a tutto schermo) cioè che accade dietro il proprio veicolo. Ma non è certo la stessa cosa.

La pazienza del giocatore è inoltre messa a dura prova dal modello di guida iper-realistico elaborato da Kuju: ogni sbavatura, ogni tentativo di spingere l'auto appena oltre i suoi limiti viene punito con una sbandata sull'asfalto. Aggiungiamo una lista pressoché interminabile di danni a compromettere l'efficacia della vettura (con tanto di pneumatici in grado di staccarsi e lasciare il veicolo a procedere su tre ruote), l'assenza di una mappa del circuito on-screen, una lunghezza media delle competizioni decisamente eccessiva e la mancanza più assoluta della sensazione di velocità (feeling riscontrabile solo usando un paio di modelli più potenti), e avremo un prodotto in grado di snervare la grande maggioranza dell'utenza PS2. Per quella nicchia di giocatori cresciuti secondo le discipline zen, **Lotus Challenge** è in grado di offrire qualche momento di gioia: il Challenge Mode, ad esempio, richiede di portare a termine diversi compiti, che vanno dalla sfida uno-contro-uno su un pezzo di tracciato all'esecuzione di manovre spericolate per la pubblicità di una certa marca di gomme. Inoltre alcuni eventi hanno luogo non solo all'interno dei classici tracciati chiusi, ma su strade affollate e quindi zeppe di pericoli. Per i più feticisti non poteva mancare poi una breve storia della Lotus, con una serie di informazioni (peraltro piuttosto sommarie) sul glorioso marchio d'oltremanica.

L'ultima segnalazione, doverosa, è per un particolare sistema di controllo alternativo messo a punto dagli sviluppatori britannici, in collaborazione con i test driver della Lotus: il "Circular Steering" trasforma lo stick sinistro del DualShock2 in un vero e proprio volante. In altre parole, l'arco più esterno eseguibile dallo stick simula la rotazione dello sterzo: il giocatore quindi, invece di spingere lo stick a destra e sinistra, deve ruotarlo in seso orario o antiorario, un po' come accadeva con l'ormai defuntissimo JogCon, per intenderci. Inutile sottolineare la scomodità di un simile approccio, data la poca elasticità e la non eccelsa precisione degli stick del DualShock2... Ciò nondimeno, quest'aggiunta ai sistemi di controllo tradizionali è emblematica del tentativo di Kuju di realizzare un racing game diverso dalla concorrenza e non è un caso che come modello sia stato preso proprio **F355 Challenge**, un titolo che, per il momento, non ha ancora fatto la propria comparsa su PS2. Peccato che come tentativo sia stato in larga parte fallimentare e ai giocatori non resti che attendere la conversione del titolo Sega...

voto **6 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **PACIFIC COAST POWER AND LIGHT CO.** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

MX 2002 featuring Ricky Carmichael

Tanti campioni, tante piste, tanti sponsor e tanto fango: una ricetta classica per un gioco di motocross, a cui THQ e i suoi fidi programmatori hanno aggiunto un elemento inedito per questo genere videoludico: la giocabilità.

Una curva affrontata gomito a gomito con gli avversari può trasformarsi in un disastro, oppure in un'occasione imperdibile per balzare in testa: la chiave è nell'uso della frizione e delle derapate.

Il motore poligonale allestito dai programmatori non perde colpi neanche nelle situazioni affollate come questa, a tutto vantaggio della fluidità dell'azione e della giocabilità.

di erikpede

Qualcuno sostiene che la pubblicazione dei videogiochi dedicati al motocross e ad eventuali affini dovrebbe essere proibita per legge, al pari della detenzione non autorizzata di armi da fuoco e dello spaccio di stupefacenti. Questo potrebbe apparire un pensiero ai limiti dell'estremismo, oltre che un inizio di recensione decisamente "crudo", ma bisogna ammettere che i fautori del summenzionato pensiero, in fin dei conti, non hanno esattamente tutti i torti. Le simulazioni di motocross, infatti, sono un autentico terreno minato per i videogiocatori, che nella maggior parte dei casi si ritrovano impelagati in caotiche risse tra crossisti che poco hanno a che vedere con lo sport reale, e che finiscono invece per somigliare ad una improbabile lotta nel fango in versione maschile e motorizzata. Intelligenza artificiale dei concorrenti controllati dalla CPU, accuratezza del sistema di controllo e spettacolarità sono elementi troppo spesso latitanti nelle attuali incarnazioni digitali del motocross, i cui editori puntano tutto su licenze e personaggi famosi per sfondare sul mercato. E di licenze, inutile dirlo, ce ne sono a bizzeffe anche in **MX 2002 featuring Ricky Carmichael**: THQ ne ha comprate per i piloti (30 in tutto, con funamboli di fama mondiale come Mike Larocco, Kevin Windham, Carey Hart e Jeff Emig a fare da comprimari di lusso a sua maestà Ricky Carmichael), per le motociclette (Suzuki, KTM e Kawasaki), per l'equipaggiamento (tra i nomi più noti figurano Fox, Axo e Alpinestars) e per i tracciati (22, alcuni dei quali sono per l'appunto riproduzioni fedelissime di piste realmente esistenti). Quello delle licenze, però, non è l'unico settore in cui **MX 2002** ha seguito le orme della concorrenza: da quest'ultima, infatti, il titolo THQ ha ereditato la tendenza generalizzata a ricorrere ad un'intelligenza artificiale vagamente infame, che "addomestica" senza alcuna vergogna l'ordine d'arrivo dei concorrenti (facendo in modo che siano quasi sempre gli stessi ad ottenere i piazzamenti e i punteggi migliori, così da permettere loro di infastidire il giocatore in classifica) e manovra i suoi crossisti con il chiaro intento di ostacolare l'utente nella maniera più "sporca" possibile. Non è infrequente, ad esempio, trovarsi a terra dopo aver fatto da pista di atterraggio per un avversario in fase di rientro da un salto, così come non è affatto raro finire fuori strada o contro un ostacolo a bordo pista in seguito ad una o più spinte assai rudi e decise. Ed è abbastanza chiaro, a questo punto, che il tutto può divenire rapidamente insopportabile. Eppure...

Eppure, nonostante l'astio apertamente manifestato dai centauri sporchi di fango controllati dalla CPU, smettere di giocare a **MX 2002** è un'impresa piuttosto ardua. La cosa, in verità, potrebbe sembrare strana, ma di buoni motivi per perseverare ce ne sono parecchi, a partire dalla stessa cattiveria di quelle gran carogne degli sfidanti. I crossisti digitali, infatti, barano (termine forse un po' forte, ma appropriato) indubbiamente con una certa facilità, ma hanno anche il pregio di guidare bene e andare forte, molto forte. Ecco allora che ci si trova divisi tra l'odio più feroce e la voglia di battere quelli che, a ben vedere, sono dei degni avversari, coriacei e caparbi (nonché poco inclini alle cadute) come i campioni di cui replicano le fattezze e il comportamento. Ed ecco che non solo le vittorie, ma anche i buoni piazzamenti diventano una fonte di enorme soddisfazione, che sale di pari passo con l'aumento della padronanza della moto e della pulizia della guida. Ci si esalta per una curva pennellata alla perfezione, si esulta per un salto particolarmente ben riuscito e ci si entusiasma per un sorpasso azzardato andato a buon fine, mentre pian piano si metabolizza pienamente la sensazione (stranamente inebriante) di equilibrio precario restituita dalla moto, perennemente saltellante sulle sconnessioni della pista e sempre pronta ad inclinarsi e accelerare con il nervosismo tipico dei motori a due tempi. Ci si sente "dentro" il gioco, in altre parole, e il merito è del modello di guida e del sistema di controllo, che costituisce un ottimo compromesso tra l'immediatezza propria degli arcade e il realismo, al quale strizza un occhio per mezzo dell'implementazione di tre tecniche importantissime nel vero motocross. La prima delle tre tecniche in questione è la derapata, da impiegare per "chiudere" più in fretta la traiettoria nelle curve molto strette. A differenza di quanto accade nella maggior parte delle simulazioni crossistiche, in **MX 2002** imparare a non abusare della derapata è importante tanto quanto saperla sfruttare a dovere; eccedendo nello spostamento del retrotreno verso l'esterno, infatti, si rischia di perdere la trazione e mandare la moto "in stallo", causandone nel peggiore dei casi l'arresto completo. La stessa attenzione deve essere riposta nell'applicazione della seconda delle tecniche riprodotte dai programmatori, ovvero quella relativa all'uso corretto e proficuo della frizione. In questo caso la parola chiave è "tempismo", dato che attivando per un breve istante e al momento giusto

il comando della frizione si può beneficiare di un repentino incremento dell'accelerazione; tale scatto risulta utilissimo subito dopo la partenza, negli atterraggi che seguono i salti e all'uscita delle curve più lente, ma (al pari della derapata) deve essere utilizzato con cautela se si vuole evitare di perdere velocità a causa dello slittamento della ruota posteriore. L'ultima tecnica, infine, è anche la più importante ed è incentrata sul caricamento delle sospensioni nella fase di preparazione dei salti. Partendo dal presupposto che l'atterraggio ideale è in discesa (la moto può così riguadagnare immediatamente velocità), il giocatore deve decidere di volta in volta quanto spingere sugli ammortizzatori per determinare la traiettoria da percorrere in volo dopo il salto, per poi atterrare sulla metà discendente del rilievo successivo. La conoscenza della morfologia dei tracciati e della dislocazione di colline e dislivelli, naturalmente, è di primaria importanza se si vuole usufruire appieno della tecnica del caricamento delle sospensioni, dato che un atterraggio in salita può costare decisamente caro (ci si ritrova a dover scalare un'altura se va bene, oppure con il fondoschiena a terra se va male).

Oltre a consentire il completo dominio della moto, il sistema di controllo di **MX 2002** ha un altro asso nella manica, e cioè l'efficacissima gestione dei trick. Laddove quasi tutti gli altri giochi di motocross costringono il giocatore a sudare sette camicie per eseguire anche la più banale delle acrobazie, **MX 2002** impiega uno schema semplice e al tempo stesso articolato, grazie al quale è possibile concatenare rotazioni e spettacolari movimenti sulla sella con poche pressioni degli appositi tasti (proprio come si farebbe in una simulazione di BMX). I trick, inoltre, non sono una sterile aggiunta dell'ultimo momento, ma costituiscono una parte integrante del gameplay. La modalità Carriera (che poi è quella principale, e permette di creare un pilota personalizzato e fargli scalare le classifiche), infatti, alterna alle gare tradizionali - da disputare sui tracciati di motocross e supercross - diversi eventi acrobatici, tra cui il salto di una fila di autobus e le competizioni a punti nelle arene create appositamente per il freestyle. Arene che, per quanto ben congegnate, non possono comunque che impallidire di fronte allo straordinario track design delle piste "classiche": tanto i tracciati di fantasia quanto quelli reali attentano alle coronarie del giocatore imponendo un ritmo forsennato con le loro successioni di curve a U, salite interminabili, discese impressionanti, salti mozzafiato, rettilinei accidentati, sequenze di avvallamenti, svolte in pendenza e chi più ne ha più ne metta, con una menzione speciale per i favolosi tracciati dedicati al motocross. Sono proprio questi ultimi, tra l'altro, a mettere maggiormente in evidenza i muscoli del motore poligonale di **MX 2002**, che tradisce la sua natura di "figlio-di-RenderWare" unicamente nel frame rate, fermo a 30fps (peraltro stabili e costanti). Per il resto, siamo su livelli davvero buoni: le locazioni in cui sono piazzati i tracciati sono gigantesche e perfettamente visibili dalla sommità delle alture più elevate, il pop-up è virtualmente assente, gli elementi di contorno sono curati a sufficienza, i poligoni impiegati per la costruzione delle "strade" sono molto più numerosi del solito (colline, buche, dislivelli e curve sono finalmente tondeggianti, e non squadrati come negli altri giochi di motocross), la modellazione e le animazioni dei crossisti e delle moto sono di prim'ordine, le texture sono colorate e dettagliate al punto giusto e la polvere sollevata dalle ruote aggiunge un ulteriore tocco di realismo all'insieme. Ottimo anche l'audio, con 7 brani musicali composti dalle immancabili band "alternative" (Injected, American Hi-Fi, Relative Ash, Saliva, Sum 41) e un'eccellente riproduzione del caratteristico rumore spaccatimpani che identifica inequivocabilmente le moto da cross.

Alla fine della fiera, sono la longevità un po' limitata (la modalità Carriera, affrontata con il giusto accanimento, non dura moltissimo), l'interesse relativamente basso nutrito dalla popolazione dei videogiocatori nei confronti del motocross e il comportamento indisponente degli avversari a costituire gli unici veri limiti di **MX 2002 featuring Ricky Carmichael**. Limiti tranquillamente ignorabili da chi cerca una simulazione in grado di regalare un piacere di guida senza eguali nel suo campo, una sfida intensa (anche se breve) e un gioco di motocross degno di tale nome. A costoro, oltre alla maggiorazione della valutazione numerica riportata di seguito (un punto in più e via), si consiglia un'immediata sessione di prova con **MX 2002**: il coinvolgimento che il prodotto THQ può offrire, se affrontato con lo spirito giusto, va assolutamente verificato in prima persona.

voto 7 su 10

*Un panorama davvero spettacolare, gestito in assoluta scioltezza dal motore poligonale che muove **MX 2002** Con RenderWare, evidentemente, basta saperci fare. Chi ha orecchie per intendere...*

Scavalcare una cunetta per poi affrontare a tutta velocità una curva che si insinua in un boschetto può essere un'esperienza tremendamente esaltante, soprattutto con gli avversari alle costole.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES/ATARI** SVILUPPATORE **PARADIGM ENTERTAINMENT** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-**

MX Rider

Dopo decine di titoli automobilistici finalmente iniziano ad arrivare copiose le simulazioni motociclistiche. Ma siamo sicuri che ci sia tanto da gioire?

di marcoravetto

Perché quattro ruote sì e due no? Perché gli appassionati centauri devono sempre vedersi discriminati rispetto ai piloti della domenica? Perché siamo letteralmente invasi da simulazioni automobilistiche (di valore oscillante tra il capolavoro e la ciofeca totale) e invece i titoli motociclistici sono ridotti al minimo? Le risposte a queste domande giacciono nella mente di tutti gli sviluppatori di software sparsi in ogni angolo del mondo. E' possibile che si tratti di una cospirazione globale ai danni delle case motociclistiche? Che qualcuno foraggi le software house per dedicarsi solamente alle simulazioni automobilistiche? O forse, lasciando da parte tesi e complotti degni di un film di spionaggio di serie B, è probabile che le software house si siano accorte che è molto più semplice riprodurre, in maniera più o meno aderente alla realtà a seconda dell'impostazione di gioco, il compórtamento di una macchina piuttosto che quello di una moto? Lasciando da parte ulteriori interrogativi, quanto scritto finora serve comunque per sottolineare una situazione evidente agli occhi di tutti: i titoli motociclistici sono pochi, e spesso scadenti. Se escludiamo l'apprezzabile **Moto GP**, su PlayStation2 mancano delle produzioni in grado di soddisfare la fame di gare degli appassionati delle due ruote. La situazione è ancora più drammatica quando si passa a parlare di motocross , visto che al di là di **MX 2002** (recensito nelle pagine precedenti) manca ancora un vero metro di paragone, un titolo in grado di riprodurre tutta la velocità e la spettacolarità delle gare su sterrato. Non riesce in questa impresa, pur offrendo diversi spunti di interesse, nemmeno **MX Rider**, titolo in cui la ricchezza e la complessità delle opzioni si scontrano con una struttura di gioco che sembra preferire l'elemento arcade alla simulazione. Oltre a poter prendere parte a un vero e proprio campionato, con la possibilità di ricevere proposte da nuovi team nel corso della stagione e di guadagnare soldi da spendere nella manutenzione della moto, le opzioni permettono di affrontare gare singole, sfidare un amico, esibirsi nelle numerose evoluzioni presenti o mettere alla prova le proprie capacità con una serie di prove che riguardano diversi aspetti delle corse quali la partenza e il salto. Alla ricchezza delle opzioni si somma la presenza di un buon numero di tracciati, di piloti e di moto tutte discretamente curate e fedeli riproduzioni delle controparte reali; proprio questo fatto stupisce maggiormente una volta scesi in pista. Tutta quest'aderenza alla realtà è infatti limitata agli elementi di contorno dato che il sistema di controllo è molto semplice e la reazione delle moto agli urti, siano essi contro elementi del fondale o contro avversari, è spesso abbastanza stravagante. Alla luce di quanto appena detto è evidente come, eliminando tutti i fronzoli, **MX Rider** rimanga un titolo dall'impostazione arcade e che, seppur discretamente divertente, non convinca pienamente e non offra abbastanza varietà e longevità. Il buon numero di percorsi e opzioni è controbilanciato da un livello di difficoltà non particolarmente elevato (vincere il campionato delle 125 al primo tentativo è un'impresa a dir poco ridicola) che consente di giungere al termine del gioco senza incontrare particolari problemi. Luci e ombre anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica, in cui si alternano elementi positivi e negativi portando a un risultato finale sufficiente e nulla più. Come spesso accade per titoli di questo livello, il nostro consiglio è quello di prendere in considerazione l'acquisto solo se si adora questo genere e se si è disposti a sopportare qualche difetto sia nella struttura di gioco che nella realizzazione tecnica.

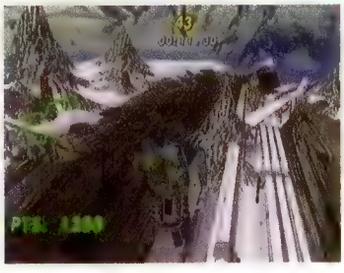
voto 6 su 10

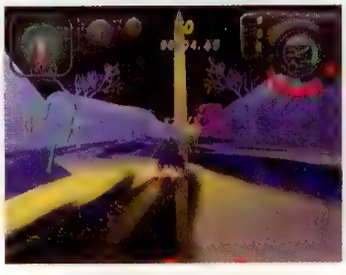
Eseguire delle evoluzioni in gara consente di incrementare la propria velocità aumentando le possibilità di sorpasso.

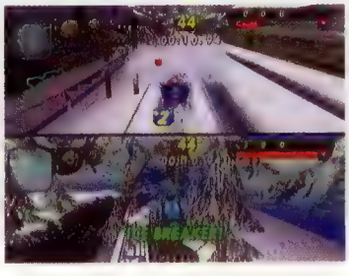
La partenza è fondamentale. Rimanere invischiato nel gruppo potrebbe infatti far perdere preziosi secondi.

Arctic Thunder

Ci sono titoli che segnano in maniera indelebile la vita di un videogiocatore. Dopo aver provato **Arctic Thunder**, in pochi riusciranno a guardare una motoslitta senza scappare urlando in preda al panico...







*Se volete farvi odiare dal vostro miglior amico, sfidatelo ad **Arctic Thunder**. Il successo è assicurato.*

Le ambientazioni comprendono una centrale nucleare dismessa, le alpi svizzere, Washington e altre note località di montagna.

Caotico e confusionario, **Arctic Thunder** è il primo titolo per PlayStation2 dedicato alle corse in motoslitta: questo mezzo che tanto aveva divertito i possessori di PSone grazie alle contorte piste di **Sled Storm**, mostra ora il peggio di sé, diventando il protagonista di un vero e proprio incubo videoludico. L'impressione iniziale di trovarsi di fronte a un titolo non particolarmente originale, ma comunque abbastanza ricco di caratteristiche interessanti, è quanto mai fuorviante: dopo aver affrontato le prime gare, la presenza di numerose piste, qualche variante di gioco e nuovi piloti passa decisamente in secondo piano, sommersa da una valanga di difetti. Optare per una struttura arcade, lasciando poco spazio (per non dire nulla) alla simulazione è una scelta comprensibile se l'intento è quello di creare un titolo semplice e immediato, e in un universo perfetto saremmo ora intenti a descrivere un prodotto quanto mai divertente. Purtroppo la realtà è ben diversa e le scariche di adrenalina lasciano spazio ai meno piacevoli travasi di bile che colpiscono il giocatore una volta resosi conto della maniera sciagurata in cui ha investito i propri sudati risparmi. Onestamente è impossibile scoprire se esista una trama in grado di collegare dei personaggi così strani a percorsi altrettanto stravaganti, ma da quanto si riesce a capire **Arctic Thunder** è ambientato nel futuro e, come qualunque gioco di corsa simile, è "arricchito" dalla presenza di armi di ogni genere, il cui utilizzo è indispensabile per avere la minima speranza di vittoria. Stendendo un velo pietoso sulla mancanza di originalità di questa trovata, è interessante sottolineare come sia proprio la necessità di utilizzare in continuazione armi a rappresentare uno dei limiti oggettivi del titolo Midway; se ad un sistema di controllo che non brilla per precisione e a dei livelli costruiti in maniera caotica e senza alcun senso apparente si unisce la necessità di continuare a muoversi per raccogliere power-up e per evitare eventuali attacchi dei nemici, il risultato finale è un delirante susseguirsi di spostamenti, di urti contro elementi del fondale e di insulti vari che, nel momento di massima frustrazione, sfociano nell'immancabile lancio del pad e nell'immediato spegnimento della console. Limitare l'elencazione dei difetti che affliggono **Arctic Thunder** alla sola meccanica di gioco sarebbe però ingeneroso nei confronti della realizzazione tecnica che pervade lo schermo in tutto il suo splendore sin dall'inizio della prima gara. Inutile nascondersi dietro complesse perifrasi o cercare qualche giustificazione per gli sviluppatori: pur non volendo calcare troppo la mano è onestamente impossibile trovare un solo particolare di **Arctic Thunder** che sia in grado di competere con quanto visto in altri titoli motoristici disponibili su PlayStation2 ed è difficile comprendere come in Midway non si siano accorti di ciò che avevano tra le mani. Un frame rate decente (e non sempre impeccabile) è stato ottenuto sacrificando la definizione dei mezzi e delle ambientazioni, tanto che in diversi tratti si ha quasi la sensazione di giocare a un titolo per PSone. Gli scadenti effetti sonori e le musiche tutt'altro che trascendentali completano un quadro decisamente desolante per quello che può essere definito come una delle più deludenti produzioni uscite sulla console Sony in questi ultimi mesi.

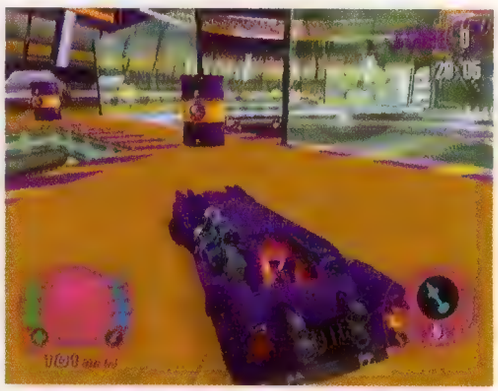
voto 3 su 10

di marcoravetto

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **BEYOND GAMES** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Motor Mayhem

Il mese scorso **Super Console** aveva mostrato il proprio scetticismo nei confronti di questo titolo Infogrames. Ora è il momento di confermare a malincuore le prime impressioni...



di marco**ravetto**

Le numerose esplosioni rendono l'azione piuttosto caotica, soprattutto quando si verificano contemporaneamente dei fastidiosi rallentamenti.

In alcuni livelli si possono utilizzare delle "molle" per salire al piano superiore e cogliere di sorpresa l'avversario.

Sapere cosa ci riserva il futuro è impossibile, ma un fatto sembra ormai appurato, almeno osservando quanto il cinema e il mondo dei videogiochi continuano a ripeterci con martellante insistenza: nel futuro la televisione ci propinerà solamente spettacoli e dirette di eventi sportivi che hanno come unico filo conduttore la violenza. Il *Grande Fratello* e *Striscia la Notizia* lasceranno spazio a gare di resistenza in cui l'eliminazione degli avversari rappresenta l'unica speranza di sopravvivenza (**Smash TV** e *The Running Man*), a sport di squadra in cui moto e pattini si uniscono a sfere metalliche e arene circolari per creare un devastante cocktail di velocità e violenza (*Rollerball*) e infine a combattimenti su mezzi più o meno stravaganti per garantirsi la libertà e la ricchezza (**Motor Mayhem**). È quindi evidente come il titolo Infogrames non si sviluppi certo su premesse particolarmente originali, ma, come sempre, non è certo impossibile soprassedere sulla mancanza di novità in un videogioco. Il problema è che in questo caso non ci troviamo di fronte a un titolo divertente e ben realizzato, bensì a una produzione mediocre che nasconde dietro a una realizzazione tecnica appena sufficiente una disarmante mancanza di varietà e una struttura di gioco troppo banale.

Ampie arene, strutturate su uno o più piani, sono il teatro di un combattimento senza esclusione di colpi tra mezzi dal chiaro look futuristico che dotati di ogni genere di arma si contendono la vittoria finale; l'azione si sviluppa con disarmante semplicità (insegui il nemico, prendi il power up, spara al nemico) anche se in diverse situazioni di gioco il caos sembra prendere il sopravvento. Le continue esplosioni, i rapidi movimenti da eseguire per evitare gli attacchi dei nemici, i salti e gli urti creano una confusione tale da non consentire di avere sempre sotto controllo sia il proprio mezzo che, più in generale, la situazione intorno ad esso. Malgrado questo non indifferente problema, progredire nel corso del gioco non è molto difficile a causa delle pessime routine di IA dei concorrenti controllati dalla CPU che, di tanto in tanto, si incastrano contro elementi del fondale o si comportano come perfetti imbranati. Solamente impostando al massimo il livello di difficoltà si comincia a ragionare e le sfide diventano più coinvolgenti e avvincenti. Apprezzabile invece la varietà di mezzi a disposizione, ognuno dotato di caratteristiche peculiari per quanto riguarda resistenza, velocità e maneggevolezza, così com'è degna di nota la presenza di un buon numero di armi dagli effetti devastanti. Queste, una volta raccolte in pista, appaiono sotto forma di cannoncini, lanciamissili o lanciarazzi sul proprio mezzo per scomparire una volta finite le munizioni.

L'insufficienza finale nella valutazione è dovuta, oltre ai difetti già citati, anche ad una realizzazione tecnica opinabile (grafica scarsa, frame rate traballante, musiche ed effetti dozzinali) e a una deludente opzione multiplayer. Per un titolo del genere è obbligatoria la presenza della modalità di gioco in quattro, ma per qualche strano motivo i programmatori di Infogrames hanno deciso di implementare solamente il multiplayer a due giocatori, perdendo un'ottima occasione per dare pepe ad un titolo nel complesso abbastanza insipido. Se è vero che quest'opzione non sarebbe stata in grado di risollevare da sola le sorti di **Motor Mayhem** è però altrettanto certo che una più ampia gamma di scelte avrebbe giovato non poco e avrebbe potuto spingere qualche giocatore a valutarne l'acquisto. Per farla breve, **Motor Mayhem** non ha le carte in regola per competere con la concorrenza, **Twisted Metal Black** *in primis*.

voto **5 su 10**

NHL Hitz 2002

Midway, nessuna regola, giocatori "on fire" e bonus demenziali. Ma stiamo parlando di **NBA Jam** o di un gioco di hockey?

I giocatori "on fire", avvolti dalle fiamme, si esibiscono in conclusioni più potenti e precise.

Al termine di una rissa, il giocatore messo KO si accomoda in panchina per recuperare, mentre il vincente continua a giocare come se nulla fosse successo.

Un tempo la distinzione tra titoli arcade e simulazioni era netta e ben visibile: i primi avevano una manciata di opzioni, un'unica modalità di gioco e una struttura semplice e immediata, mentre le simulazioni erano più realistiche, decisamente più complesse e stracariche di opzioni. Ora invece, pur permanendo sostanziali differenze nell'impostazione della meccanica di gioco, i programmatori hanno la tendenza ad arricchire ogni produzione con diversi tipi di opzione, gonfiando a dismisura il numero delle modalità disponibili e inserendo decine e decine di segreti. Esempio lampante di quanto appena scritto è **NHL Hitz 2002**, ennesima rimasticatura in chiave hockeystica della saga di **NBA Jam**, che offre una quantità di varianti di gioco, di regolazioni e di segreti veramente notevole. Le opzioni Franchise e Championship sono mutuate direttamente dalle più serie simulazioni del genere e riescono a tamponare in maniera parziale una delle falle principali di questo genere di titoli, ovvero la mancanza di profondità; altra novità è rappresentata dalla rivalutazione dell'opzione Exhibition, la cui funzione non è più solo quella di offrire la possibilità di prendere parte a una semplice partita amichevole. Al termine dell'incontro, infatti, in base alle prestazioni e al livello di difficoltà vengono assegnati dei punti (incrementabili rispondendo a domande sulla storia della NHL) che possono essere spesi in uno dei più folli e stravaganti negozi mai visti in un videogioco sportivo. Non stiamo parlando di un semplice negozio in cui comprare le classiche maglie storiche, ma di un rivenditore di assurdi team alieni, di nuove teste per i giocatori e di nuovi campi (avete mai pensato di aprire una pista da hockey all'interno di una discoteca?) che, pur non avendo una particolare influenza sulla giocabilità, rappresentano un simpatico diversivo e portano avanti una tradizione ormai consolidata nelle produzioni Midway. L'ultima modalità di gioco, a cui si somma l'opzione Custom Team con cui creare la propria squadra ideale, è denominata Skills ed è costituita da una serie di prove che testano potenza, mira, velocità e capacità di colpire gli avversari; ogni prova ha un tempo limite ed è facile immaginare come conquistando il primo posto in classifica in ogni singola disciplina si possa ottenere come ricompensa qualche ulteriore novità. Peccato solo che l'opzione Skills non abbia particolare utilità ai fini della partita vera e propria, dato che la velocità dell'azione e il susseguirsi di cariche e contropiedi non consentano di sfruttare adeguatamente quanto ivi appreso. Più in generale l'utilizzo di semplici schemi rappresenta il metodo migliore e più semplice per segnare, anche perché il tiro al volo (one time) e il giro dietro la gabbia si rivelano tattiche micidiali qualunque sia l'avversario da affrontare. I giocatori "on fire" dopo tre segnature, le immancabili e numerose risse, la totale assenza di qualunque tipo di regole e di penalità sono tutti elementi che potrebbero far storcere il naso ai puristi del genere e che distinguono, in positivo o negativo a seconda dei propri punti di vista, **NHL Hitz 2002** dalle altre produzioni del genere. La mancanza di tatticismi, dovuta anche alla presenza di soli tre uomini di movimento sul ghiaccio, incrementa la velocità e i capovolgimenti di fronte a scapito della tecnica e della tattica.

Adatto soprattutto a un pubblico meno esigente, il titolo Midway offre comunque una discreta giocabilità accompagnata da una realizzazione tecnica più che sufficiente. Il ritmato accompagnamento musicale (con pezzi di Limp Bizkit e Korn, fra gli altri) ben si sposa con la meccanica di gioco e anche la grafica, pur non eccelsa, svolge in maniera adeguata la sua funzione. Apprezzabile lo sforzo fatto dai programmatori nella creazione di arene e pubblico, costituito, fortunatamente, da modelli poligonali e quindi non "spalmato" come accade nella maggior parte delle simulazioni odierne. La valutazione sufficiente è la summa di quanto scritto finora su un titolo che ha nella propria peculiarità allo stesso tempo sia il suo punto di forza che il suo punto debole.

voto **6 su 10**

di marco**ravetto**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **CRITERION GAMES** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

AirBlade

Ve lo ricordate il cabinato R-360° di **G-LOC**? Sarebbe perfetto per un gioco di skate...

Completato il gioco, si sblocca lo Stunt Attack Mode. Gli scenari sono i soliti, ma potrete raggiungere zone prima inaccessibili, conquistando inediti punti di vista.

di paolo**cardillo**

Una volta c'erano gli Shoryuken di **Street Fighter II**, oggi invece ci sono i tricks. Il concetto di combo e mossa speciale, innescabili tramite combinazioni di tasti, sembra avere senso nel 2001 solo in tuffo da un parapetto, in sella a una BMX o inforcando uno snow/skateboard. Diciamoci la verità: l'effetto è molto più spettacolare, il 3D ti vortica attorno, e poi vi vorrei vedere a puntare una fireball contro Dhalsim mentre state eseguendo un 360° con le mani sul manubrio di una bici da cross! Non c'è dubbio che si tratti della tappa successiva nell'ambito della pura destrezza manuale con in più un paesaggio da esplorare, per scoprire i punti sensibili che stimolano il dispiegarsi di certe combo più intricate di una sequenza del DNA. **AirBlade** si attiene a quest'impostazione, ma aggiunge, per la prima volta nella categoria dei tricks-oriented, uno story mode. L'antefatto è il seguente: lo skater Ethan ha un amico, tale Oscar, che lavora al progetto dell'antigravità per conto della GCP Corporation. Ad un certo punto inventa l'hoverboard (nome commerciale: AirBlade), una tavoletta che fluttua liberamente nell'aria e non ha bisogno di altra forma di propulsione per mettersi in moto. C'è solo un problema: la GCP Corporation è anche un'importante compagnia petrolifera, e appena Oscar relaziona la sua incredibile scoperta, pensa bene di segregare lo scienziato in un luogo sconosciuto. Ethan e alcuni suoi amici però dispongono già di prototipi di hoverboard perfettamente funzionanti e se ne servono per andare alla ricerca di Oscar. Nel frattempo la GCP Corporation ha già intercettato le manovre di Ethan e ha sguinzagliato i propri agenti "anti-sommossa" allo scopo di fermare lo skater, anzi l'hover-skater. Per questo gli scenari non saranno disseminati solo di "ringhiere" e spigoli su cui sfilare, ma registreranno la presenza di veri e propri nemici da prendere a "tavolate". Per ringhiere intendiamo ovviamente tutto ciò che si può "grindare", cioè qualcosa che è adatto ad essere surfato con la tavola obliqua: delle tubature, il ciglio di una piattaforma, dei corrimano e così via. Vista la proliferazione di boarding games degli ultimi anni (grazie al successo riscosso dai vari episodi di **Tony Hawk's Pro Skater**), probabilmente sapete di cosa stiamo parlando. Ogni livello propone una certa quantità di intermezzi che costituiscono i tasselli della trama "cospirativa" ordita dalla GCP e comprendono i dialoghi tra boss e scagnozzi e il principio di alcune operazioni (con elicotteri, limousine, pattuglie etc.) concepite apposta per mettervi fuori gioco. Per controbattere questo spiegamento di forze, le grindate (tasto △) non sono però l'arma più incisiva: lo sono invece i tricks (tasto □) e i grab (tasto ○). La forma più semplice di trick (semplice pressione del tasto □) mette KO le guardie con una tavolata rotante. Se invece applicate un grab al sostegno di una telecamera, la potete mettere fuori uso una volta eseguite un po' di giravolte attorno al sostegno stesso. Le grindate risultano comunque efficaci soprattutto contro i veicoli motorizzati: altro che macchine rigate, qui vengono rigate ed esplodono di conseguenza! Nella parte alta dello schermo campeggia una barra di boost che rappresenta l'energia propulsiva del mezzo. Premendo **R2** si sprinta, consumando progressivamente la quantità di boost. Questa è recuperabile in due modi: eseguendo dei tricks o grindando. Nel primo caso, il rifornimento di boost sarà più consistente se le "figure" saranno più evolute/concatenate, nel secondo caso dipende dalla persistenza della surfata. Ci sono tratti in cui potete saltellare allegramente da una ringhiera all'altra per un bel po' di secondi, facendo il pieno di energia propulsiva. Ricordatevi però che il boost non si spreca solo sprintando, ma anche con salti prolungati. Ma perché correre come pazzi? A parte il fatto che per raggiungere certe locazioni è necessario lanciarsi a velocità elevate, c'è il problema del tempo: è limitato, e se raggiunge quota zero la partita è al capolinea.

Che differenza c'è tra controllare l'hoverboard di **AirBlade** e lo skateboard di **Tony Hawk**? Giusto qualche diversità nell'inerzia, ma per il resto non si incorre in problemi particolari. Era molto più traumatizzante all'epoca guidare una navicella antigravità di **WipEout**. Qui siamo tutto sommato sulle orme del platform. La cosa che distingue una tavola fluttuante da una classica sono piuttosto le evoluzioni consentite. In **AirBlade** ce ne sono alcune veramente

Nel multiplayer (solo a due giocatori) il Ribbon Tag Mode è una specie di Cattura la Bandiera con un nastro che continua ad allungarsi quando un giocatore ne entra in possesso. Divertente. Va anche detto che il multiplayer ostenta paurosi tentennamenti nel frame rate.

spassose e spettacolari, che solo un surf con simili caratteristiche potrebbe consentire: che ne dite di una grindata a testa in giù con la tavola messa di taglio rispetto alla ringhiera? Per non parlare di performance da quote talmente elevate che solo un sistema di ammortizzazione anti-G potrebbe consentire. Tony Hawk, usando il solito skate, finirebbe dritto in un feretro, visitato da stuoli di fan che ne celebrano la leggenda. Il fatto di potersi "paracadutare" da altezze mai consentite prima, valorizza le combo, visto il maggiore lasso di tempo in cui si possono eseguire gli intrecci di mosse, rispetto a un classico gioco di skate. I tricks sono svariati e i più difficili (e remunerativi in termini di punteggio) impongono una rapida sequenza di quattro direzioni più la pressione del tasto ●, che "chiude" sempre le evoluzioni. Tranquilli, il gioco fornisce una nutrita lista di figure eseguibili in volo, che non comprende però quelle considerate "segrete". Anche i grab hanno un loro ruolo nell'esecuzione di alcune mosse spettacolari: premendo il tasto ● nei pressi di un palo o un lampione, farete ruotare lo skater attorno a questo, potendo anche scegliere di cambiare direzione di 90° (a destra o sinistra) coi tasti R1 e L1. Un modo veloce per lanciarsi in una data direzione. Se non ci sono appigli, eseguirete un classico dello skateboarding, artigliando la tavola con le mani dopo aver assunto una delle pose possibili.

Calcolato tutto questo, quanto incide alla fine la presenza di uno story mode in un gioco di skate? Non ci sono grosse considerazioni da fare: è chiaro che vi fa sentire immersi in qualcosa di più di un semplice campionato di skate. Ci sono degli specifici obiettivi da portare a termine - grinda quella limousine, raggiungi quel chopper della GCP in fuga, distruggi le telecamere di sorveglianza, ecc - ma al di là di questo, non è che cambi molto. Le stesse locazioni non vengono esaltate dall'atmosfera generata dalla trama: di per sé il genere, anche senza una storia dietro, sa regalare spesso scenari interessanti proprio perché la semplice presenza di un deficiente su una tavoletta accoppiato con certe locazioni è talmente stridente da risultare automaticamente accattivante. Oppure si può fare il ragionamento contrario: gli scenari di **AirBlade** sono belli, ma andrebbero benissimo anche in un gioco di skate senza trama. Tutto questo per dire che l'introduzione di una storia (abbastanza semplice, come avrete capito) non ha cambiato il volto di un gioco di skate. Non voglio sentenziare che il genere non si adatti ad avere una trama, ma forse ci voleva qualcosa di più consistente… **Final Fantasy X** con lo skate? Può darsi, ma sarebbe senz'altro esagerato. Di sicuro, con una simile "sceneggiatura", **AirBlade** non sembra molto diverso da un **Tony Hawk**: tanto si sa che alla fine quello che conta è l'abilità manuale ed eseguire i tricks…

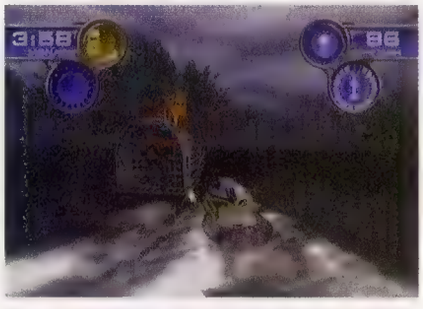
Ma esaminiamo finalmente questi "anonimi" scenari di **AirBlade**: si parte in città con un intrico di tubature da grindare, sopraelevate da cui lanciarsi, lampioni attorno a cui roteare e passanti che fuggono. Si passa poi a un impianto industriale/militare con tanto di paraboloni-radar, telecamere da distruggere e il solito complesso di tubi, pertiche, recinzioni da raggiungere con la consueta condotta da saltimbanco. A dir la verità, non sono niente male sia per la ricchezza dei particolari che per il soggetto. L'unica nota negativa riguarda i paurosi sbalzi nella difficoltà. Gli scenari in totale sono sei e sono quasi sempre caratterizzati da un inizio tranquillo con un compito finale piuttosto difficile. Il quinto livello è allucinante: un network di "ringhiere" che collegano dei grattacieli nel quale precipitare di sotto è la quotidianità. Anche il sesto non scherza. È frustrante mancare il consistente obiettivo finale a causa sempre dello stesso stupido saltino ripetuto per una ventina di volte di seguito. Se riuscite a superare questo fastidioso scoglio (che a un certo punto diventa più mentale che altro) vi ritroverete comunque con un gioco che non dura molto: due, al massimo tre giorni di immersione tranquilla. Le restanti opzioni sono molto classiche (Score Attack, Freestyle, Training) o ininfluenti. **AirBlade** non è affatto brutto, né tecnicamente né strutturalmente, ma applicargli una trama non ha davvero sortito alcun effetto…

voto 7 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **PARADIGM** GENERE **CORSA/AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Spy Hunter

Avete proprio letto bene...



E il mitico tema di Peter Gunn? Midway ha affidato al gruppo hard rock americano dei Saliva la creazione di varie cover: sono una più azzeccata dell'altra...

Sepolto per anni sotto innumerevoli strati di ricordi, **Spy Hunter** riemerge in un remake riproposto dalla stessa casa madre che negli anni ottanta poteva giustamente rivendicarne l'originalità, l'atmosfera e la giocabilità. Si trattava di uno dei primi sparatutto (dall'alto) a quattro ruote, con la geniale idea di qualche esotico ammennicolo alla 007 tipo una scia d'olio o una cortina fumogena da lasciarsi dietro per provocare le sbandate degli avversari. Ma ancora più mitico era il camion dei servizi segreti che, sbucando in mezzo alla pista, poteva accogliervi per rimettere in sesto il veicolo in una sorta di pit stop volante. Solo i servizi segreti si possono permettere certe cose e **Spy Hunter** era il manifesto bitmap di questa tecnocrazia elitaria. Era chiaro che, volendo fare un remake (che nei videogiochi è molto più raro di un sequel o un prequel, ma che è praticamente la stessa cosa) nell'anno del monolito, come minimo bisognava poligonizzarlo. Nel cambio di struttura (agile, veloce, frenetica) ci hanno rimesso purtroppo i gingilli "difensivi": praticamente olio e fumo non servono più anche perché, con l'inquadratura in prima o terza persona, a rimetterci è la visualizzazione della bagarre alle vostre spalle. In poche parole, ve ne dimenticherete, anche perché l'attacco frontale è già abbastanza redditizio di per sé. Un colpo al cuore per i nostalgici videoludici (vabbé, adesso esageriamo...) e un classico degli inseguimenti che perde uno dei suoi cardini: la celestiale visione della macchina avversaria in testacoda, ed esageriamo anche stavolta. Ma lasciamo perdere il passato e le rinunce e concentriamoci su ciò che è effettivamente lo **Spy Hunter** contemporaneo. Intanto, un barlume di atmosfera è garantito dalla trama. Si narra di un'organizzazione criminale (di certo non potevano essere i sette nani o Beavis & Butt-Head) chiamata Nostra che minaccia di prosciugare l'energia del pianeta con delle esplosioni nucleari mirate, il cui fall out manderebbe in corto circuito praticamente qualsiasi dispositivo elettrico esistente. Insomma, niente più partite di Champions League in TV. A preservare l'integrità dei palinsesti dovete pensarci voi, novelli 007 con una certa propensione agli interventi motorizzati. I servizi segreti vi hanno appena messo a disposizione una specie di mecha-automobile, la G-6155 Interceptor, che non solo si beve l'asfalto ma è anche metamorfica: appena tocca l'acqua, si trasforma in una sorta di motoscafo. Quindi, è pronta per scorrazzare in qualsiasi tipo di scenario. Se subisce parecchi danni, avviene però una metamorfosi sgradita: si trasforma in una due-ruote in cui il turbo (doppia pressione rapida dell'acceleratore) è stato inibito. Ovviamente, trattandosi di un gioco Midway col solito stile arcade, la guida è stata ripulita di quella concomitanza di forze che la confinerebbero nel genere simulativo. In poche parole, guidare è agevole e addirittura, se si va a finire contro una parete, non c'è quasi mai bisogno di fare retromarcia: sterzando, si può "grindare" l'ostacolo con relativa facilità e nessun danno. Insomma la guida è immediata e ci si può così concentrare sui bersagli nemici che inizieranno a sfilarvi davanti.

Per rendere il gioco un po' più moderno non poteva bastare il solo 3D. Midway si è infatti prodigata nel contestualizzare negli scenari non solo gli obiettivi principali, ma anche una serie di obiettivi secondari, molti dei quali raggiungibili solo imboccando percorsi alternativi. C'è da dire che a volte le task minori diventano importanti come quelle principali: ad ogni obiettivo corrisponde un punto, e per accedere ad ogni nuova missione bisogna aver accumulato un certo numero di punti. Ciò significa che ad alcuni obiettivi secondari si può anche rinunciare perché i punti possono bastare (in ogni caso NON si può snobbare il compito primario), ma anche che prima o poi qualche task secondaria bisognerà assecondarla, altrimenti non si va avanti. Per questo

di paolo**cardillo**

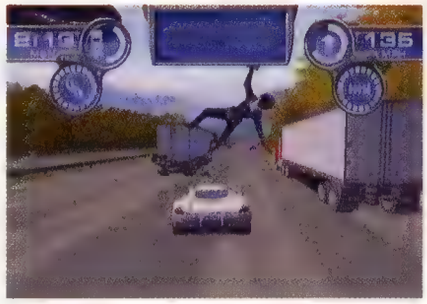
motivo è possibile riaccedere alle missioni già completate, per poter fare rifornimento di punti (sempre che ci riusciate). Ma andiamo sul concreto: tra gli obiettivi primari avremo la distruzione di un modello di Interceptor trafugato, scorta di veicoli amici, semplice fuga e così via. Quelli secondari riguardano la raccolta di "satelliti" fluttuanti sparsi per il percorso e molto spesso rintracciabili nelle vie nascoste, il non superamento della soglia minima di vittime civili, l'applicazione di cimici-spia (da sparare col tasto ◉) su certi veicoli etc. Classicamente, le scorciatoie si scovano con un po' di colpo d'occhio e di intuizione: solo così ci si rende conto che quella strana salita che costeggia la via principale forse inizierà da qualche parte, magari dietro quella vegetazione insolitamente fitta; oppure che se si vede quel satellite in quel punto apparentemente irraggiungibile forse sarà il caso di abbattere qualche elemento del paesaggio che sembra puramente decorativo.

I videogiocatori più stagionati riconosceranno in alcuni dei mezzi nemici le riproduzioni tridimensionali di alcuni dei veicoli del gioco originale, tipo le macchine blindate nere con la sega circolare retrattile o le squadriglie di motociclisti. In generale, l'esercito nemico schiera praticamente di tutto: dalle quattroruote che cercano di sottoporvi a una doccia di proiettili, alle postazioni che liberano i terribili missili a ricerca (paurosamente veloci), agli elicotteri e persino agli Harrier che schizzano fuori dai canyon. Per non parlare delle cariche esplosive sparse qua e là. Fortunatamente si può rispondere da subito con la doppia mitragliatrice con proiettili infiniti e in seguito con missili a ricerca e cannoni EMP che disturbano parecchio alcuni ordigni nemici. Come detto, la grande tradizione dell'uso di olio e fumo è stata, purtroppo, ridimensionata. Quant'era bello vedere i nemici perdere il controllo delle vetture! Ma il mitico camion (che diventa una grossa chiatta nei frangenti acquatici) c'è ancora e vi aspetta sempre negli stessi posti per ripristinare la vostra energia, se non per restituirvi la vostra natura a quattro ruote, nel caso siate regrediti allo stadio di moto (jet-ski in acqua).

Il gioco propone 14 livelli che vi vedranno sfilare tra i canali (e sui moli) di Venezia, in paesaggi montani francesi o, più classicamente, in una pattugliatissima base nemica. Il tasso di ostilità dei livelli è medio, e tale quindi la longevità in generale. Se vi ostinate a inanellare tutti gli obiettivi diventa anche più che medio, ma non oltre. In questo caso potreste riuscire a sbloccare alcuni video musicali e un "making of". È presente anche un multiplayer mode in split-screen, di rilevanza trascurabile: si tratta di arrivare primi al traguardo o di racimolare più gadget dell'avversario. Nulla di che: molto meglio la modalità principale in singolo.

Nel complesso, ci troviamo di fronte a un tipico gioco Midway, in cui comunque non si può fare a meno di apprezzare gli sforzi della softco americana atti a donarvi un certo spessore. Sicuramente, con varie diavolerie da utilizzare, percorsi alternativi, punti-obiettivo di cui tener conto e le trasformazioni, il tutto acquista una certa corposità, anche se di fondo il feel è chiaramente arcade e destinato a un target giovanile. In fondo, si sparacchia e si corre spesso all'impazzata, ma è lo stile da sala giochi cui Midway si attiene da sempre (molto meglio di **CART Fury** in ogni caso). Se rientrate nel target giusto o vi piace il ritmo dei "teen-games", vi soddisferà sicuramente…

voto 6 su 10

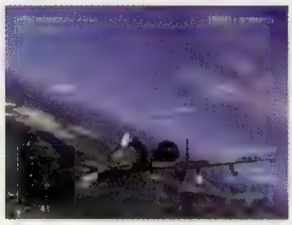


Come da tradizione, Midway non "pretende" di settare nuovi standard qualitativi nella grafica: dettagli apprezzabili, ma 30fps al massimo…

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULATORE DI VOLO** SUPPORTO **1 DVD-ROM/HDD** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Ace Combat 04 Shattered Skies

Namco trasferisce la fortunata serie di **Ace Combat** su PlayStation2 aggiornandone opportunamente cosmesi e comparto audio. Ma dal punto di vista ludico non propone nulla di significativamente nuovo...



di marcellocangialosi

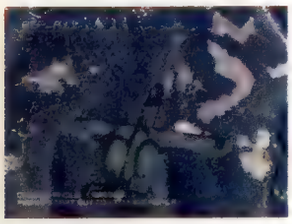
Ormai è palese. Con il lancio sul mercato di PlayStation2 è cominciato per Namco l'anno zero. La società nipponica sembra infatti aver completamente cancellato, sradicato, espiantato ogni indice di maturità acquisita dalle sue produzioni per PSone, per ricominciare daccapo sul 128bit Sony. Vuoi per il desiderio di attirare utenza "fresca" proponendo loro pacchetti ludici elementari, vuoi per il posticipo dei dovuti arricchimenti concettuali al termine della fase di apprendimento degli intricati meccanismi operativi di PS2, Namco ha riavvolto la storia dei suoi franchise più importanti all'epoca del loro concepimento. Così come con **Ridge Racer V** ha lasciato cadere il testimone passatogli da **Ridge Racer Type 4** per riproporre una semplice edizione deluxe del capostipite della serie, allo stesso modo con questo **Ace Combat 04** getta alle ortiche cinque anni di evoluzione mascherando con la progressione del suffisso numerico quello che di fatto è poco più di un remake del secondo episodio.

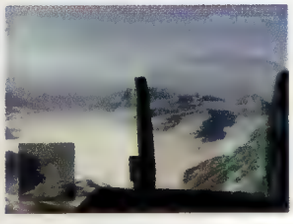
Sinceramente, **AC04** non è avaro di novità sul piano strutturale. Viene finalmente introdotta nella serie una modalità a due giocatori via split screen, sebbene in chiave squisitamente antagonista (i due partecipanti si sfidano in duelli aerei o in prove di velocità blastatoria). Le operazioni belliche prevedono la possibilità di ritornare al campo base per riparazioni e rifornimento (di munizioni, non certo di carburante). Terminato il gioco la prima volta si sbloccano "trial missions" esaminatrici dell'abilità del giocatore con esercizi di fuoco rapido e prove a tempo. Ma si tratta di palliativi. Piccoli diversivi aggiunti a mo' di zavorra in un pacchetto ludico altrimenti incapace di garantirsi la permanenza prolungata nel tray di PS2. Facile e banale sono i primi aggettivi che vengono in mente mentre si attraversano le 18 missioni di gioco, fra una prevedibile alternanza di attacchi a postazioni terresti e di duelli aerei. Fortunatamente la noia sfonda il tetto della tollerabilità in concomitanza con la fine del gioco, davvero troppo breve e tutt'altro che vario. Non che **AC04** sia incapace di suscitare qualche emozione: fugaci momenti ansiogeni (come la navigazione forzata in un canyon al riparo dai bombardamenti della uber-arma Stonehenge) e lampi di intrippo sparacchino stimolano di tanto in tanto le ghiandole sudoripare e surrenali, ma la distanza che separa questi momenti l'uno dall'altro è colmata da una serie di banali operazioni belliche che di fatto ne annullano i benefici. Neanche il classico attacco finale alla fortezza, con la consueta attraversata di anguste gallerie riconducenti ai reattori del caso, riesce ad esaltare, chiudendo il sipario su un'esperienza ludica che si scoprirà, a malincuore, già vissuta. Maggior impegno è comunque richiesto affrontando nuovamente le missioni – che diventano singolarmente selezionabili a fine gioco – con l'obiettivo (secondario) di ottenere il massimo grado di riconoscimento. Si parte dal Rank "C" per arrivare al Rank "S" in base al punteggio accumulato entro lo scadere di un tempo prestabilito. In questo modo, il dog fighting acquista frenesia ed il giocatore vive genuini momenti di apprensione mentre i secondi scorrono inesorabili ed altri 30 bersagli sono ancora lì che aspettano di essere annientati. Purtroppo la ricompensa in caso di successo (qualche soldo in più e qualche aereo extra) non è sufficientemente ghiotta da giustificare lo sforzo. Una modifica al percorso narrativo, ad esempio, sarebbe stata più soddisfacente.

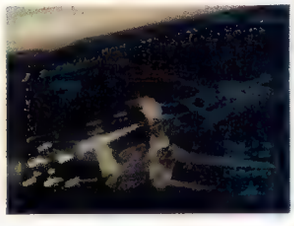
Malgrado questo, è evidente che il team di sviluppo si sia prodigato per conferire spessore al gioco. Seppur con discutibili risultati. La possibilità di impiegare le ricompense in denaro per acquistare nuovi aerei ed armamenti non riesce ad esprimere adeguatamente il suo potenziale. Pilotare un vetusto Phantom o un sofisticato EF2000 non fa molta differenza se ci si limita a raggiungere gli obiettivi principali illustrati nel briefing (è chiaro che l'operazione risulta comunque più agevole alla guida del secondo piuttosto che del primo). La basilare fisica del volo, inoltre - praticamente identica a quella proposta nei precedenti episodi nonostante l'evoluzione dell'hardware che è chiamato a riprodurla - impedisce di percepire i diversi coefficienti di portanza e aerodinamica che distinguono, ad esempio, un F-16 da un Tornado. Può sembrare una critica superflua ed ingiusta considerata l'impronta arcade del prodotto, ma chi ha avuto modo di provare il sottovalutato **Aero Dancing** per Dreamcast sa bene quanto una fisica un filino più complessa possa arricchire, da sola e di molto, l'intera esperienza ludica (il titolo di CSK si basava *esclusivamente* sul volo acrobatico). Più in generale, l'approvvigionamento di nuovi e più potenti caccia o cacciabombardieri (una ventina compresi quelli segreti) è stimolato da pulsioni collezionistico-feticistiche piuttosto che da effettive esigenze di gioco. Per semplificare, è possibile risolvere **AC04** usando esclusivamente il Phantom, il primo aereo messo a disposizione. Una maggior dipendenza delle missioni dalle scelte effettuate prima del decollo avrebbe indubbiamente dato più senso ad entrambi. Decidere l'arma secondaria da portarsi dietro (fra missili aria-terra, aria-aria, multi-tgt, bombe a grappolo, a dispersione e così via), ad esempio, è un'operazione dalle scarse conseguenze sul piano tattico.

L'aereo cisterna che rifornisce il Tornado sulla sinistra assolve a una funzione prettamente coreografica. Al giocatore non viene mai offerta la possibilità di approfittarne. Del resto il consumo di carburante non è nemmeno stato contemplato.

Le manovre di atterraggio non richiedono nessun impegno particolare. E' sufficiente picchiare sulla pista e cabrare a pochi metri dal suolo dispiegando gli aerofreni. Una fisica di volo appena più complessa avrebbe trasformato una tediosa occorrenza in un avvincente diversivo.







Il livello di dettaglio dei caccia è sbalorditivo. Notate inoltre la credibile proiezione delle ombre di ogni sporgenza e i riflessi su ogni profilo esposto alla luce del Sole.

*Dopo **MotoGP**, anche con **AC04** Namco si dimostra particolarmente volitiva nello sfruttamento delle caratteristiche analogiche "pressure sensitive" del DualShock2. Il coefficiente di zoom viene regolato dalla quantità di pressione esercitata sul tasto. Analogamente è possibile ingrandire o restringere la mappa di gioco agendo su un unico pulsante.*

Non fraintendete. Le critiche appena esposte non devono necessariamente ingenerare dispiacere in chi legge. Rammarico, piuttosto, per un'occasione di progresso sprecata, ma non avversione verso un prodotto comunque unico nel suo genere. Chi non ha mai giocato ad **AC** lo apprezzerà senz'altro, enormemente. I fan della serie, invece, si divideranno a seconda della maggiore o minore considerazione che essi rivolgono agli aspetti evoluzionisti del franchise. In entrambi i casi, però, nessuno potrà restare indifferente all'ottimo lavoro svolto dal team di sviluppo nell'ambito audiovisivo. Chiariamo subito una cosa: nessun simulatore di volo pubblicato fino ad oggi può vantare aerei digitali più dettagliati e fedeli alle loro controparti reali di quelli presenti in **Ace Combat 04**. Ogni piccola rientranza o sporgenza delle fusoliere è riprodotta col piglio dell'appassionato di aeromodellismo. Il livello di dettaglio è tale da penetrare gli abitacoli riproducendo piloti e strumentazione (illuminata nelle missioni notturne). Inutile precisare la totale mobilità di alettoni, flap, aerofreni e delle ali dell'F14 e del Tornado. Da questo punto di vista **AC4** è il **GT3** delle simulazioni di volo. Come nel racing game Polyphony, splendidi effetti di luce ed ombra donano compattezza e solidità all'insieme poligonale. Ogni sporgenza della fusoliera, dalle derive alle più piccole alette stabilizzatrici, proietta la sua ombra sul velivolo, allungandola e deformandola in base all'inclinazione assunta rispetto alla fonte luminosa. Allo stesso modo, la lucidità delle carrozzerie è resa attraverso la simulazione dal riverbero solare. Durante le virate strette sbuffi di condensa avvolgono le ali e scie si allungano dalle loro estremità, mentre l'accensione dei post-bruciatori aggrava il notevolissimo effetto distorsione che opera in prossimità dei reattori. Come da tradizione, il fotorealismo è la parola d'ordine in **Ace Combat**, e questo nuovo capitolo non fa ovviamente eccezione. La mappatura delle scenografie poligonali (ottenuta grazie all'impiego delle foto satellitari fornite dalla società Japan Space Imaging) è ineccepibile. Sebbene il volo radente le trasformi in un poco comprensibile guazzabuglio di colori e sfumature, le texture svolgono egregiamente la propria funzione illusoria proponendo panorami desertici, nevosi, montuosi o marittimi estesi e credibili. Più in alto il Sole splende fra banchi di nebbia cotonati e gassosi, mentre la superficie del mare ne riflette la luce. Condizioni meteorologiche avverse come nebbia e pioggia sono simulate con altrettanta efficacia al punto da ostacolare realmente la visibilità e di conseguenza il corso delle missioni (della nona in particolar modo). Il tutto, da buon gioco Namco, gestito con disarmante leggerezza da un motore grafico che non manca mai di mandare a video 60 fotogrammi ogni secondo.

Meriterebbe una recensione a parte il sonoro, mai come in **Ace Combat 04** così realistico e coinvolgente. Il boato dei propulsori assorda dalla visuale in terza persona per ovattarsi quando si trasferisce il punto di vista all'interno del cockpit. Il background musicale alterna chiassosi e frenetici brani "alla Top Gun" con pezzi dal ritmo più soft ed epico, in perfetto accordo col tipo di operazione in corso (l'attacco finale è accompagnato inoltre da uno splendido sottofondo corale). Ma il vero tocco di classe, quell'ingrediente che in attimo proietta il giocatore *dentro* l'abitacolo del suo caccia, sono i messaggi radiofonici provenienti dai propri compagni di squadriglia e le eventuali intercettazioni dei chiacchiericci elettrostatici fra i piloti nemici. Il giocatore è costantemente informato su quanto avviene intorno a lui con indicazioni sulla posizione del bersaglio ("a ore nove!", "dietro di te!") invocazioni di aiuto ("non riesco a scrollarmelo di dosso!"), avvertimenti ("I bombardieri stanno bombardando la città!", "Abbattuta la stazione radiofonica", "Scendere sotto i 2000 metri. In arrivo attacco da Stonehenge!"), grida di esaltazione ("Bingo!", "Muori!", "Whoohooo!") e quant'altro un gruppo di piloti militari si comunica durante i furiosi duelli aerei. In alcune circostanze è addirittura possibile sentire i proiettili impattare sulle lamiere di un caccia alleato mentre il suo malcapitato pilota grida aiuto nel microfono. Ovviamente tutto in inglese (sottotitolato in giapponese). In un certo senso, quel coinvolgimento che il gioco in sé non riesce ad offrire con i suoi ingredienti ludici, è ottenuto dalla stimolazione emotiva prodotta dalle comunicazioni radio. Il che la dice lunga sulla qualità di questo specifico comparto.

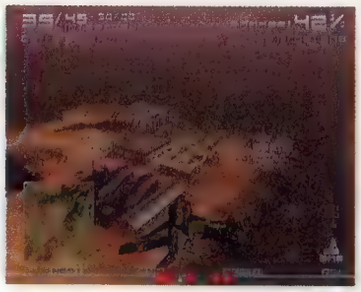
Ace Combat 04, sebbene raffinato come prodotto in sé, si rivela un tentativo maldestro e poco convinto di sviluppare la serie sul fertile terreno dei 128bit, controbilanciato da una indubbia - e per certi versi rivoluzionaria - qualità audiovisiva. Con ogni probabilità basterà quest'ultimo aspetto a garantirgli un soddisfacente volume di vendite (in Giappone è andato abbastanza bene), ma è chiaro che il prossimo, probabile, episodio dovrà osare di più per scongiurare l'obsolescenza che comincia a minacciare il franchise.

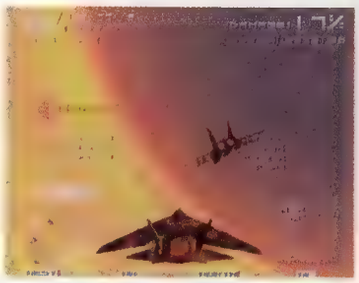
voto 7 su 10

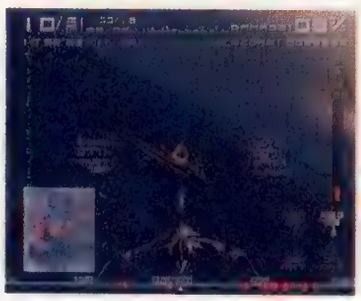
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TITUS** SVILUPPATORE **DIGITAL INTEGRATION** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Top Gun: Combat Zones

Volete rivivere su PlayStation2 le mirabolanti acrobazie di Maverick, Goose e Iceman nei celi di Miramar? Andate a comprarvi il DVD del film...







di diegocortese

Praticamente nulli sono infatti i riferimenti al film di Tony Scott dell'86 contenuti nel gioco, che si limita ad essere un comune sparatutto 3D con elementi simulativi. **Top Gun: Combat Zones** ha inizio proponendo direttamente il menù principale, senza la benché minima sequenza introduttiva. Decisione inspiegabile visto che le prime sequenze promozionali mostrate da Titus erano filmati in CG che replicavano alcune sequenze chiave del film. Praticamente assente anche una traccia narrativa all'interno della modalità principale di gioco, le cui 36 missioni sono semplicemente precedute da un briefing in cui si fa solo parziale accenno all'evoluzione dei conflitti a cui si partecipa. Prima di incrociare le armi con i nemici del sogno americano, il giocatore deve completare una serie di cinque missioni addestrative tra i canyon della California. A bordo di un F-14 Tomcat, unico aereo inizialmente disponibile, bisogna dimostrare di saper impiegare le armi di bordo contro bersagli inerti, veicoli radioguidati e caccia pilotati dagli istruttori. Si tratta di missioni che mettono subito in evidenza i limiti del sistema di controllo ideato da Digital Integration, colpevole di aver attuato un processo di semplificazione senza appurare quanto questo avrebbe potuto inficiare la gestione del velivolo. La ridotta distanza con cui viene agganciato il bersaglio, l'assenza di vettore sull'HUD che ne mostri la posizione quando si trova fuori dal campo visivo e l'imprecisione con cui viene indicata la sua altitudine rendono estremamente problematica l'acquisizione degli obiettivi, specie se aerei. La strumentazione soffre anche dell'assenza dell'orizzonte artificiale che ostacola l'orientamento ad alta quota tra le nubi. Il controllo della manetta infine non permette di regolare il livello di potenza dei motori desiderata, ma si limita a consentire una riduzione minima della velocità, che si traduce nel volo a punto fisso nel caso degli aerei VTOL, o in una sua improvvisa accelerazione mediante l'accensione dei post-bruciatori. Alle suddette agevolazioni sono stati affiancati elementi di gioco più realistici che rischiano di confondere il giocatore. Ne sono un esempio la risposta sensibile dei comandi o l'immediata esplosione dell'aereo non appena entra in contatto con un elemento del fondale. Imperdonabile poi il frequente posizionamento del velivolo all'inizio della missione con il muso puntato verso il basso o addirittura contro un oggetto dello sfondo.

Terminata la sessione di addestramento hanno inizio le tre campagne belliche, ambientate nel sud-est asiatico, Golfo Persico e Siberia. Una volta completata una campagna, viene assegnato al giocatore un nuovo aereo con il quale effettuare una sessione di addestramento divisa in cinque prove. Di ritorno dal sud-est asiatico si trova nel proprio hangar un F/A-18E Super Hornet mentre come premio per aver riportato la pace nel Golfo Persico si ottiene un F-22 Raptor. Il tipo di missioni che si affrontano durante le campagne militari comprendono l'intercettazione di velivoli ostili, il bombardamento di installazioni fisse,

Durante i replay le teste dei piloti si voltano spesso a favore di camera.

Dimostrando precisione nel colpire gli obbiettivi più difficili si ottengono incrementi al tempo limite della missione.

la distruzione di mezzi corazzati e la scorta o difesa di unità alleate. Quest'ultima tipologia di missioni è la più ampiamente diffusa, particolare che potrebbe infastidire chi preferisce combattere senza doversi preoccupare dell'incolumità di mezzi o edifici alleati. Caratteristiche comuni di tutte le operazioni è l'assenza di supporto militare al giocatore (in pratica si è sempre soli contro tutti), e di una struttura multi-evento che preveda l'ingaggio di diverse tipologie di obiettivi. Per questo motivo anziché concedere la facoltà di scegliere il proprio equipaggiamento prima dell'attacco, viene fornito un ampio arsenale suddiviso in missili aria-aria, missili aria-terra, razzi e bombe a seconda degli obiettivi che si devono colpire. Per ciò che concerne il combattimento aereo, la presenza di un munizionamento limitato non è di eccessivo ostacolo al principiante vista l'elevata efficacia dei missili e la ridotta intelligenza degli avversari. Discorso diverso per gli attacchi al suolo dove l'eccessiva letalità dell'artiglieria contraerea - per compensare forse la bizzarra assenza di batterie SAM - rende difficoltoso l'impiego efficace di razzi e bombe. Queste ultime, inoltre, vengono sganciate obbligatoriamente impiegando una visuale esterna il cui movimento è slegato da quello del velivolo. Ne consegue una difficile comprensione del reale orientamento del velivolo nel caso si sia costretti a modificare la propria rotta.

Allo scopo di estendere la longevità del gioco oltre alla modalità principale, Digital Integration ne ha aggiunta una secondaria che consente di personalizzare la missione che si vuole affrontare scegliendo tra tipo di combattimento, ambientazione e difficoltà dei nemici. Ottenendo punteggi elevati durante la modalità principale si possono inoltre sbloccare cinque aerei segreti, vale a dire: X-32B JSF, YF-23, AV-8B Harrier II, F-4E Phantom II ed il convertiplano V-22 Ospery.

Il lato tecnico di **Top Gun: Combat Zones** non si è mostrato differente rispetto a quello proposto nella beta testata il mese scorso. La rappresentazione degli aerei compensa l'uso di texture non molto definite con un ampio numero di superfici mobili e l'attenta riproduzione dell'interno del cockpit. Gli scenari, compatibilmente con il tipo di ambientazione, vantano un'ampia presenza di strutture, non intaccabili però dal fuoco delle proprie armi a meno che non si trattino di bersagli. Il replay, privo di qualsiasi possibilità di interazione, ha conservato le sue qualità cinematografiche. Per quanto privo dei rallentamenti che tormentavano la beta, il motore grafico non si distingue per prestazioni particolarmente elevate. Sia frame rate che sensazione di velocità sono inferiori rispetto a quanto ci si possa attendere da un gioco per PS2. Deludente la componente audio che oltre ad essere priva della colonna sonora originale, limita l'uso del parlato al solo briefing iniziale.

Scevro di qualsiasi riferimento al film e caratterizzato da alcuni fastidiosi difetti tecnico-strutturali, l'opera di Digital Integration non rappresenta certo quanto i fan di Maverick e compagni si attendevano da una casa esperta in simulazioni di volo. **Top Gun: Combat Zones** non va comunque giudicato in modo completamente negativo: un appassionato di aerei non troppo pretenzioso potrebbe trovare nella gamma di velivoli disponibili, negli spettacolari replay e nelle discrete qualità cosmetiche un aiuto a sopportare i difetti summenzionati.

voto 6 su 10

Il munizionamento illimitato rende il Vulcan l'arma più adatta a distruggere bersagli lenti o di grandi dimensioni.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN/i.LINK**

Time Crisis 2

Dopo anni di attesa, il celebre sparatutto Namco raggiunge il mercato casalingo in una versione arricchita sia cosmeticamente che strutturalmente.

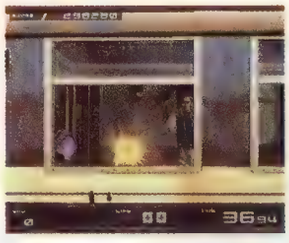
Per la versione europea della GunCon2, al grigio scelto in precedenza per GunCon45 si è preferito un più innocuo blu.

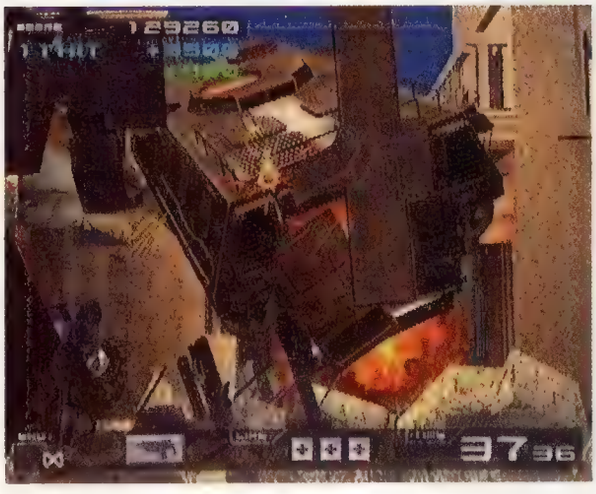
di diego**cortese**

Quando nell'estate del '98 **Time Crisis 2** è stato distribuito in sala giochi, è apparso subito chiaro che per la sua conversione per il mercato domestico si sarebbe dovuto attendere la nuova generazione di console. Difficilmente l'hardware di PSone avrebbe consentito di includere la modalità a due giocatori, il cui sacrificio avrebbe rischiato di snaturare eccessivamente il gioco. La necessità di dover aspettare un così lungo periodo prima di aver a disposizione un console capace di gestire il gioco ha però creato il problema opposto. La differenza di potenzialità tra System23 e PS2 ha reso datato il comparto grafico dello sparatutto namchiano al punto da risultare inadatto a soddisfare l'attuale utenza; ostacolo che Namco ha risolto con lo stile che l'ha da sempre caratterizzata, attuando un arricchimento cosmetico accompagnato da alcune aggiunte strutturali mirate all'incremento della longevità.

L'immancabile traccia narrativa che giustifica la lunga sparatoria che il giocatore si appresta ad affrontare è ambientata due anni dopo le vicende del primo **Time Crisis**. Ernesto Diaz è un folle presidente di un'organizzazione paramilitare chiamata Neodyne Industries, le cui conoscenze scientifiche gli hanno consentito di progettare il più letale ordigno nucleare esistente al mondo. Diaz intende ora installare il dispositivo a bordo di una costellazione di satelliti in modo da poter assoggettare tutte le nazioni della Terra ai propri voleri. A peggiorare la situazione vi è la cattura da parte di Neodyne di un agente della VSSE e la presenza tra le file degli uomini assoldati da Diaz di Wild Dog, trasformato in cyborg dopo quanto avvenuto nello scorso episodio. Ritenendo impossibile per un solo uomo riuscire a sventare i piani della Neodyne, VSSE decide di assegnare la missione a due agenti, Keith e Robert, che potranno così offrirsi copertura reciproca. Come la flebile trama lascia intendere, la principale differenza tra **Time Crisis** ed il suo sequel è la presenza di due personaggi sul campo di gioco. Similmente a quanto avviene in **Silent Scope 2**, i percorsi seguiti dai due protagonisti sono stati ideati in modo da poter partecipare all'azione da differenti angolazioni a seconda del personaggio selezionato. In questo modo non solo si offrono due diverse esperienze di gioco, ma si consente una più valida collaborazione reciproca tra i due utenti. Mentre sul coin-op la modalità a due giocatori avveniva tramite il collegamento di due cabinati, su PS2 si può scegliere tra la connessione di due console tramite i.Link ed il gioco su una sola macchina mediante split-screen. In quest'ultimo caso, a meno di non possedere una televisione a 16:9, lo schermo risulta estremamente ridotto, ostacolando quindi la precisione del tiro. Nel caso si selezioni la modalità ad un giocatore, il secondo personaggio è controllato dalla CPU il cui supporto di fuoco è però piuttosto ridotto; ne consegue una maggiore difficoltà, compensata in parte dalla riduzione del numero di nemici. Ciò che maggiormente distingue le due modalità è la possibilità, concessa in quella in singolo, di alternare il proprio percorso con quello del compagno governato dalla CPU colpendo determinati bersagli. In questo modo si possono evitare le sezioni più irte di nemici limitando le possibilità di venire colpiti. Sono inoltre presenti zone bonus, una per ognuno dei tre stage di cui si compone il gioco. Se si esclude la presenza dei due protagonisti, la struttura di gioco risulta simile a quella dell'episodio precedente. Come in passato, premendo un apposito tasto è possibile trovare riparo dietro ad ostacoli e ricaricare l'arma: per evitare che si abusi eccessivamente di questa possibilità, ogni sezione di gioco dev'essere completata entro un ristretto intervallo di tempo al termine del quale si perde una delle vite disponibili. L'Arcade Mode si compone in totale di tre fasi caratterizzate da una notevole varietà di ambientazioni e da situazioni di gioco particolarmente dinamiche. Si spazia dagli inseguimenti in motoscafo agli scontri a fuoco sul tetto di un treno. Gli scagnozzi assoldati da Neodyne indossano divise di colori diversi per indicare il livello di pericolosità di chi le indossa: quelli blu hanno seri problemi di vista, mentre i rossi sparano con estrema velocità e accuratezza. Differenti divise identificano i soldati equipaggiati con armi non comuni quali coltelli da lancio, granate e lanciarazzi. Alcuni avversari, inoltre, sono alla guida di veicoli quali mezzi corazzati, elicotteri e motoscafi. Non mancano ovviamente i boss di fine livello (lo scontro coi quali può estendersi per più aree di gioco), ostacoli da evitare e strutture la cui deflagrazione permette di liberarsi di più avversari contemporaneamente. Ce n'è abbastanza da esaltare un appassionato di light gun per diverse ore, ma come si comporta il gioco sulla lunga distanza?

In quanto ideato per il mercato arcade, **Time Crisis 2** presenta due difetti tipici dei coin-op: il bilanciamento della difficoltà studiato per spremere denaro agli utenti e la ridotta durata di gioco. Proble-





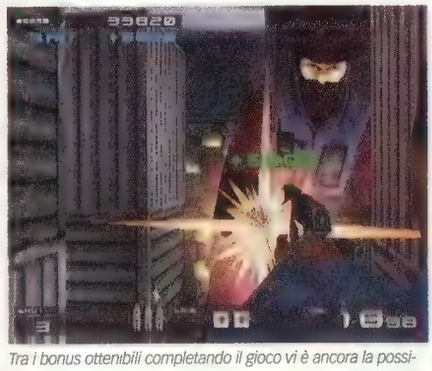
mi che Namco ha cercato di contrastare con alcune aggiunte di tipo strutturale. Invece di inserire un numero di crediti fisso come in passato, la casa di Yokohama ha optato per l'incremento dei crediti disponibili ad inizio partita al ritmo di uno per ogni game over, fino ad arrivare ad avere crediti infiniti. Un'idea interessante che obbliga anche i meno abili e più svogliati ad affrontare il gioco più volte, ma che avrebbe dovuto essere meglio strutturata. Offrire i crediti illimitati solo dopo qualche partita trasforma un gioco discretamente difficile in uno sparatutto più istintivo e meno longevo. A meno di non avere la forza di volontà di mantenere i crediti limitati, si rischia di finire il gioco in poche ore. Per sostenere l'altrimenti ridotta curva d'interesse sono state inserite alcune modalità aggiuntive, parte delle quali richiedono di essere sbloccate: queste includono la possibilità di affrontare il gioco impiegando due pistole contemporaneamente, il tiro al piattello, tiro alla sagoma, tiro a bersagli mobili con limiti di munizione o tempo ed una serie di missioni alternative. Chiamate Crisis Mission, consistono in 36 prove di abilità dal livello di difficoltà estremamente elevato, quasi frustrante, realizzate "riciclando" nemici e aree del gioco principale. Se ad un esperto **Time Crisis 2**, specie con i crediti infiniti, può apparire troppo semplice, nelle Crisis Mission troverà sicuramente pane per i suoi denti. Sebbene non tutti gli obiettivi risultino ugualmente impegnativi, la maggior parte di essi richiede un attento esame dell'area di gioco, notevoli riflessi e un'elevata precisione. Requisiti sufficienti a tenere impegnato a lungo anche il più abile dei pistoleri, a patto di non venir scoraggiati dall'eccessiva difficoltà.

Le conversioni di **Silent Scope** ci hanno insegnato quanto sia essenziale per uno sparatutto con light gun l'adozione di un sistema di controllo adeguato. **TC2** offre tre differenti modalità di "controllo" che comprendono controller, GunCon 45 e la nuova pistola GunCon 2 inclusa nella confezione. Sebbene quest'ultima presenti un calcio leggermente meno ergonomico rispetto all'arma che l'ha preceduta, si distingue per una maggiore compattezza oltre che per una una pulsantiera più ampia e meglio configurata: grazie ad una distribuzione dei tasti in posizione più arretrata e al pulsante "C" posto sotto il calcio, è ora possibile adottare una presa a due mani più ferma e realistica, il che giova non poco alla precisione del tiro. Rispetto alla GunCon 45, la nuova pistola Namco è stata progettata per funzionare su circa la metà dei televisori a 100Hz in commercio. Per retroproiezione ed LCD invece non è stata ancora trovata alcuna soluzione valida. Come in passato è possibile ricaricare e schivare impiegando un controller come pedale in modo da replicare perfettamente il coin-op. In alternativa si può scegliere di ricaricare sparando fuori dallo schermo, tecnica molto utile nel Dual Gun Mode.

Namco ha cercato per quanto possibile di aggiornare il comparto grafico di **Time Crisis 2**, così da compensare l'obsolescenza cosmetica del gioco originale. L'operazione di restauro ha comportato l'incremento di poligoni nei modelli 3D dei personaggi, l'aggiunta di elementi inediti nei fondali, l'uso di texture più definite e colorate, il miglioramento delle animazioni e l'impiego di effetti speciali più credibili. Sebbene lodevole, il rifacimento grafico di **Time Crisis 2** non è stato sufficientemente "pesante" da cancellargli definitivamente il look da sparatutto di fine anni '90, ma siamo comunque di fronte ad una cosmesi più che soddisfacente. Per ciò che concerne l'audio ci duole segnalare l'ennesimo impiego di doppiatori dall'abilità recitativa piuttosto scadente per quanto riguarda il doppiaggio italiano, al quale è indubbiamente preferibile quello inglese.

Nel complesso **Time Crisis 2** si può definire una buona conversione di un ottimo sparatutto, uscito però più di tre anni or sono. L'unica critica che è lecito addurre al team di sviluppo Namco riguarda le aggiunte dedicate all'incremento della longevità, che non riescono a soddisfare pienamente lo scopo per cui sono state concepite. Invece di inserire missioni extra eccessivamente complesse per soddisfare gli esperti del coin-op, sarebbe stato più utile incrementare la difficoltà di quest'ultimo a livello Hard, sorprendendo il giocatore con l'aggiunta di un maggiore numero di nemici (e magari livelli extra) anziché aumentare semplicemente la loro precisione. In questo modo si sarebbe ottenuto un Arcade Mode più longevo e non si sarebbe precluso ai giocatori comuni l'accesso alle Crisis Mission, la cui difficoltà rischia di avvilire i cecchini meno tenaci. In breve, **Time Crisis 2** può essere apprezzato a pieno solo da quei pistoleri da salotto perseveranti e determinati che non si lasciano tentare dalle facilitazioni o scoraggiare dalle prime difficoltà.

voto 7 su 10



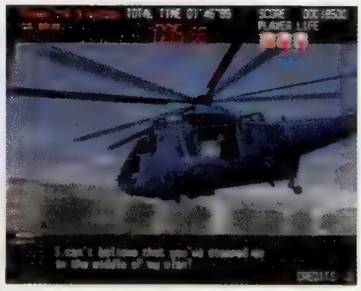
Tra i bonus ottenibili completando il gioco vi è ancora la possibilità di sostituire la propria arma con una pistola mitragliatrice.

Tra gli obiettivi previsti nelle Crisis Mission figurano l'eliminazione di un uomo su un treno in corsa o l'accumulo di un'elevata quantità di punti in poco tempo.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SHOOTING GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 i.LINK**

Silent Scope 2 – Dark Silhouette

Il popolare shooter approda finalmente su Playstation2. Basteranno una nuova storia, alcune migliorie ed il nostro fido DualShock 2 per sopperire alla mancanza del massiccio fucile in dotazione al coin-op originale?



Le situazioni di gioco sono molto varie, con obiettivi sempre diversi e movimentati.

Grazie al mirino telescopico è possibile colpire bersagli nascosti e posti a grande distanza.

Silent Scope 2: Dark Silhouette rappresenta la seconda incarnazione su Playstation2 della fortunata serie di shooter Konami. Si tratta di un titolo inizialmente concepito per le sale giochi, basato su un coreografico fucile con mirino telescopico a cristalli liquidi. La versione arcade di **Silent Scope** consente di individuare il bersaglio sul monitor del coin-op, per poi far fuoco portando l'occhio al mirino montato sul fucile di precisione. Tale avvincente caratteristica costituiva un evidente ostacolo per la realizzazione di una versione home, ma la genialità dei game designer di Konami non conosce limiti, ed ha consentito di superare tale problema in maniera brillante. **Silent Scope** è dotato di un innovativo e pratico metodo di controllo che si basa sull'utilizzo del controller analogico come periferica di puntamento virtuale. Il mirino, invece di costituire un'entità fisica separata, è sovrimpresso alla scena di gioco, consentendo uno zoom immediato del punto nevralgico dell'azione. Nonostante le perplessità dei fan del gioco da sala, il risultato finale è più che soddisfacente. La nota dolente è rappresentata dall'imprecisione dello stick analogico del DualShock 2 che costringe spesso a numerose correzioni durante l'operazione di "seek and destroy". Si tratta di un elemento non marginale, che rende a volte frustrante il controllo di precisione del mirino.

A beneficio dei pochi che non conoscono il gioco, ricordiamo che **Silent Scope 2: Dark Silhouette** consente al giocatore di impersonare un cecchino arruolato per difendere il mondo da criminali incalliti e pericolosissimi terroristi. La storia è suddivisa in un certo numero di missioni, caratterizzate da una gran varietà di scenari e da un taglio decisamente cinematografico. Lo scopo di ogni missione, come in tutti i film d'azione, è di sconfiggere il boss/terrorista reo di altisonanti misfatti criminosi. Fedele alle sue origini arcade, il gioco è caratterizzato da un inesorabile cronometro "alla **Time Crisis**" che costringe ad eliminare i nemici con frenesia sempre crescente. Oltre ad eseguire precise stoccate, come in tutti i titoli del genere, è necessario prestare particolare attenzione alle mosse del nemico. Impiegando troppo tempo a colpire uno degli avversari (tutti sofferenti di artrosi galoppante e miopia cronica), questo avrà la possibilità di percepire la presenza del giocatore e di colpirlo con precisione. Per ogni colpo subito sarà sottratta una determinata quantità d'energia, rappresentata su schermo come una serie di medikit. Così come avveniva nel primo capitolo, è possibile guadagnare energia scovando alcune signorine poco vestite che si aggirano in maniera improbabile nella scena del crimine. Al termine di ogni missione saranno visualizzate una serie di statistiche relative alla precisione di sparo ed un giudizio generale sulla qualità della nostra azione.

Rispetto all'originale, **Silent Scope 2** introduce numerose innovazioni. La più importante consiste nella possibilità, utilizzando due console collegate via cavo iLink e due copie del

di adrianoavecone

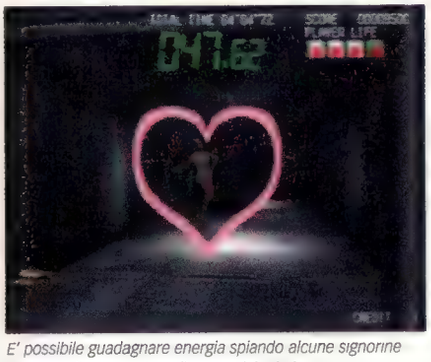
gioco, di giocare la missione in multiplayer cooperativo. Non si tratta, come avviene in **House of the Dead**, di una modalità che consente a due giocatori di sparare a tutto ciò che appare su di uno schermo comune, ma di un sistema che impegna i protagonisti da posizioni diverse dell'area di gioco. Ad esempio, nella prima missione i due tiratori scelti sono chiamati a neutralizzare un'azione terroristica su un ponte londinese. Jackal e Falcon, questi i loro nomi di battaglia, procederanno verso la zona del misfatto seguendo due percorsi diversi, eliminando in sinergia tutti i terroristi presenti nella zona. Inoltre, in alcune missioni, la coppia segue due percorsi incrociati, ed è frequente che un cecchino si occupi di liberare la strada e coprire l'altro. Si tratta di una modalità molto articolata ed avvincente.

Tra le altre aggiunte ricordiamo una maggiore reattività dei terroristi in relazione ai colpi sbagliati dal giocatore, che risultano più evidenti grazie ad una raffigurazione poligonale della pallottola sparata. La ricarica del fucile avviene in modo automatico, anche se piuttosto lentamente. E'inoltre possibile personalizzare numerose caratteristiche come la velocità, la trasparenza e le dimensioni del mirino, la posizione dello schermo e così via. **Silent Scope 2** si compone di diverse modalità di gioco. Le tre principali sono denominate Arcade, Original e Linked Play. La prima consente di affrontare il gioco in modalità Story, prendendo parte alle missioni in ordine logico, oppure di cimentarsi in una serie di prove di allenamento (Shooting Range) o in appassionanti duelli all'ultimo sangue (Duel). Quest'ultima modalità consente di sfidare il cecchino avversario in movimentati duelli "a bersaglio mobile". Scegliendo la modalità Original è possibile cimentarsi in missioni extra davvero esigenti in termini di tempismo e precisione. L'ultima modalità, Linked Play, consente di partecipare ad un'intensa avventura in multiplayer (come già accennato).

Per quanto riguarda l'aspetto grafico, **Silent Scope 2** non è certo il titolo "mangiapoligoni" da mostrare agli amici come esempio della potenza di Playstation2. Si tratta di un gioco caratterizzato da una discreta realizzazione tecnica, compensata in parte dal ritmo serrato dell'azione. I personaggi e gli ambienti sono realizzati con un evidente risparmio di poligoni, e ricoperti da texture spesso di risoluzione insufficiente: tale inconveniente risulta particolarmente evidente nél caso di elementi "traforati" (griglie, ringhiere, grate). Nonostante la pochezza poligonale, **Silent Scope 2** mostra un frame rate tutt'altro che strabiliante, assestato su circa 30 quadri al secondo non costanti. Il sonoro, invece, è decisamente ben implementato. Gli effetti ambientali e di gioco sono pertinenti e ben realizzati, così come le comunicazioni via radio ed i numerosi jingle. Le musiche, in perfetto stile "action movie", risultano particolarmente indovinate, contribuendo a coinvolgere il giocatore nell'esperienza.

In sintesi, **Silent Scope 2: Dark Silhouette** si rivela un titolo abbastanza divertente, nonostante la meccanica ripetitiva ed alcuni limiti nella realizzazione tecnica. Se ne consiglia pertanto l'acquisto ai patiti degli sparatutto (con light gun o meno), che troveranno nel prodotto Konami una sfida duratura e coinvolgente. Per quanto riguarda i videogiocatori più pacifisti e riflessivi, **Super Console** invita a valutarne attentamente l'acquisto...

voto 6 su 10



E' possibile guadagnare energia spiando alcune signorine poco vestite nascoste nella zona del crimine.

BLACK BOX Games

WWW.BLACK-BOX.IT

vuvuvupuntoblacktrattinoboxpuntoit

HARDWARE - SOFTWARE - VHS - DVD - CD

DISTRIBUZIONE - VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...

100 Mtq. di esposizione vendita di:

PSone - Ps2 - DC - GAME BOY - GB ADVANCED - PC CDROM

VERSIONI PAL !!!

SOFTWARE E ACCESSORI

IL PIU' COMPLETO SERVIZIO RIVENDITORI PER TUTTE LE PIATTAFORME

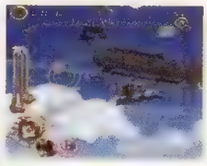
BLACK BOX Games

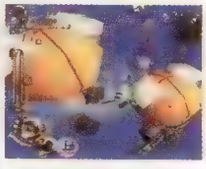
Via Masini 101 - 50051 Castelfiorentino (FI)
Tel. 0571 684774 - Fax 0571 628989
black-box@black-box.it

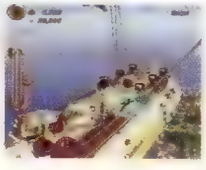
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **PIXEL ARTS** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Sky Gunner

Nel marasma di remake e seguiti che contraddistingue la softeca PS2, la produzione interna di Sony Computer Entertainment si distingue per la sua sorprendente (insospettabile?) vena creativa ed innovatrice. Dopo l'exploit di **Ico**, anche **Sky Gunner** rafforza questa constatazione.







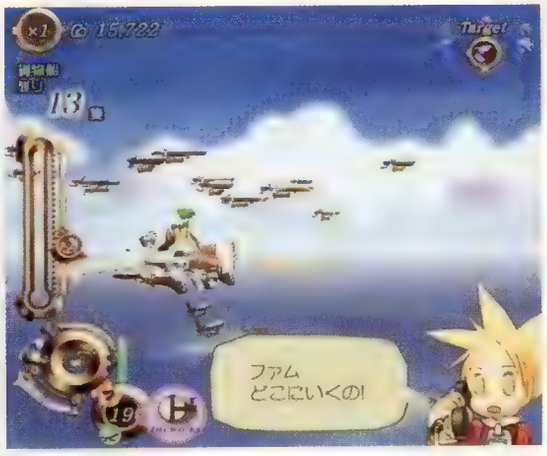
di marcellocangialosi

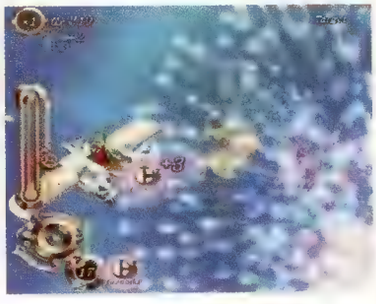
Prima di iniziare, prendete carta e penna e segnate questo nome: "Pixel Arts". In futuro lo sentiremo nominare spesso (almeno finché l'industria non smetterà definitivamente di dare il giusto credito a chi se lo merita). Così come Polyphony Digital è giunta alla ribalta dopo un inizio sottotono con il duetto **Motor Toon GP 1** e **2** per PSone (sottotono dal punto di vista commerciale, si intende. Il gioco, soprattutto il secondo, dava la birra all'illustre **Mario Kart**. *No kiddin'*), un nuovo team di sviluppo interno a Sony Computer Entertainment promette di fare altrettanto partendo dal qui presente **Sky Gunner**, sparatutto 3D che ha venduto in Giappone una cifra scandalosamente bassa di copie (poco più di ventimila), ma che al tempo stesso rappresenta uno dei più innovativi esponenti della sua categoria nonché una delle più sorprendenti release di questo mese. Insieme ad **Ico**, ovviamente.

Un atipico sistema di puntamento è il perno su cui fa leva l'intera meccanica di gioco. A bordo di uno dei primi due mezzi disponibili (a cui se ne aggiungeranno altri tre nel corso del gioco) il giocatore partecipa a duelli aerei dall'alto coefficiente di frenesia e furia blastatoria, seguendone il corso da una visuale in terza persona. A differenza di quanto venga intuitivo supporre, la telecamera non è posta alle spalle del proprio veicolo, ma si limita a mantenere una sorta di allineamento visivo fra questo ed il suo bersaglio. Indipendentemente dalla traiettoria seguita, l'inquadratura fa in modo che il giocatore abbia sempre su schermo il nemico agganciato dal sistema di puntamento automatico. Il funzionamento di questa particolare impostazione è identico a quello proposto in **Ace Combat** allorquando si aggancia la visuale sul caccia avverso tenendo premuto il tasto △, con la differenza che in **Sky Gunner** costituisce la norma piuttosto che una facoltà. La prima conseguenza di questa soluzione rappresentativa è il disorientamento. Ma è un disorientamento effimero pronto a dissolversi dopo qualche minuto speso a comprenderne le regole. Terminata questa fase, i primi dubbi sull'efficacia dell'impostazione lasciano il posto all'apprezzamento delle sue positive ripercussioni sul piano ludico. Cosa accade? E' semplice. Nonostante il caotico procedere degli scontri aerei e le nauseabonde evoluzioni della telecamera, il giocatore è sempre dentro l'azione. Mai un secondo è speso nella ricerca del nemico, ma un istante è perso volando alla cieca, mai si è vittime di quella dispersività che caratterizza i giochi 3D e che di regola viene mitigata con opportune mappe o radar (completamente e comprensibilmente assenti in **Sky Gunner**). Agganciato l'obiettivo ce l'hai sempre lì davanti, sia mentre ci voli attorno, sia mentre te ne allontani. Esattamente come in uno sparatutto bidimensionale: anche se non stai puntando il nemico, vedi cosa sta facendo e puoi reagire di conseguenza. Ma non solo. Alcuni obiettivi di notevoli dimensioni vanno eliminati colpendoli in diverse parti (reattori, torrette e così via). In questo caso, la possibilità di circumnavigarli senza perderli mai di vista permette di avvicinarne agilmente ogni lato e di evitarne eventuali attacchi. Per coloro che si stessero chiedendo se un simile approccio non comporti il rischio di schiantarsi contro elementi del fondale fuori dall'inquadratura, risponde la semplice soluzione a cui sono venuti a capo gli sviluppatori: l'impatto produce giusto qualche scintilla coreografica, ma non danneggia minimamente il proprio mezzo. In sintesi, **Sky Gunner** riesce a coniugare come nessun altro shooter prima di lui (**Panzer Dragoon** compreso) il fascino e il coinvolgimento del 3D con l'immediatezza e la frenesia degli sparatutto bidimensionali, acquisendo inequivocabilmente lo status di punto di riferimento per le future produzioni di categoria.

Regola prima dello sparatutto modello è offrire un vasto e variegato armamentario e **Sky Gunner** segue questa regola con rigore ed inventiva. Non solo ogni mezzo è equipaggiato con un'arma standard e tre slot accoglienti altrettante armi secondarie, ma si distingue dagli altri per una specifica azione extra innescabile agendo sul tasto dorsale R1. Il Branche pilotato dal biondino Ciel si produce in un arresto temporaneo del moto durante il quale può riversare un'imbarazzante quantità di piombo a chi gli si pari davanti. Alla guida del suo agile Avenir, Femme può eseguire virate strette puntando automaticamente sul bersaglio, mentre Copain – uno dei personaggi extra - può imprimere al suo possente Shubri una vorticosa rotazione sull'asse orizzontale spazzando dai cieli tutto ciò che incontra lungo il suo cammino. Simili esclusività comportamentali interessano anche i mezzi di Rival e Hardi, anch'essi sbloccabili durante il gioco. Ma non è tutto. Il team di sviluppo è andato oltre la banale invenzione di caratteristiche diverse per ogni personaggio presentando ad ogni alter

Se si viene colpiti più volte in un breve lasso di tempo, il veicolo va in stallo ed un conto alla rovescia di 10 secondi scandisce il tempo che resta prima dello schianto. Per riassumere l'assetto è necessario premere un certo numero di tasti del controller entro lo scadere dei secondi. Il bello è che ogni volta che si va in stallo il numero di pulsarti da tastare cresce, richiedendo smanettamenti sempre più frenetici.





Nonostante il look cartoonesco, non mancano credibili effetti gassosi e pirotecnici. L'attraversamento delle nuvole (sopra) è rappresentato egregiamente con l'adombramento della visuale e la produzione di scie di condensa. (in alto) L'uso dell'arma secondaria Fireworks scatena caleidoscopi cromatici non dissimili da quelli apprezzati in ***Fantavision****.*

ego prescelto sfide che ne stressano le specifiche peculiarità. Sebbene le avventure dei cinque personaggi viaggino su binari paralleli (tant'è vero che è possibile scorgerli fra i cieli durante le sparatorie) ad ognuno di essi è assegnato un obiettivo differente comunque complementare a quello degli altri (o addirittura avverso…). Nel secondo dei cinque capitoli di cui si compone **Sky Gunner** (ognuno a sua volta suddiviso in singoli eventi) i tre protagonisti principali saranno chiamati a difendere un folto gruppo di dirigibili, ma mentre Femme dovrà proteggerli dalle insidie di caccia e biplani, Ciel dovrà curarsi del minaccioso cannone che un incrociatore volante gli punta contro, mentre Copain dovrà abbattere i siluri carichi di soldati (cose bizzarre, poi capirete) spediti all'indirizzo degli aeromobili stessi. E questo è solo uno dei tanti esempi possibili… Sebbene una partita a **Sky Gunner** non porti via più di un'oretta di gioco, le modifiche occorrenti a seconda del personaggio prescelto sono sufficientemente significative da stimolare la rigiocabilità (alcuni personaggi affrontano addirittura livelli completamente inediti).

Regola seconda dello sparatutto modello è dare il giusto peso al punteggio. Anche in questo caso, **Sky Gunner** non solo tiene fede alla regola, ma addirittura reinventa il meccanismo di assegnazione dei punti. Innanzitutto ogni colpo sparato dai propri mitragliatori corrisponde ad un punto in meno. D'oh! **Sky Gunner** cerca (con successo) di evitare il "record facile" ottenuto secondo sistemi tradizionali obbligando ad agire con minore cecità del solito. Come accadeva nel mai abbastanza lodato **Einhander** di Squaresoft, ogni nemico abbattuto alimenta un moltiplicatore che va tenuto "in vita" tenendo alto il ritmo delle uccisioni (in verità non muore nessuno in **Sky Gunner**.) In questo modo il punteggio incrementa in maniera più che proporzionale rispetto alle perdite prodotte dall'uso del fuoco primario. E ancora. Bersagli adiacenti, come ad esempio una fila di cannoni disposta lungo il fianco di un incrociatore, possono essere eliminati con la tecnica del domino: è sufficiente colpire il primo della fila e lasciare che le detonazioni a catena facciano il loro intuibile corso. Al termine di ogni livello, infine, un resoconto totale analizza le performance del giocatore (basandosi sul numero di nemici abbattuti, sulla quantità di propaggini extra spazzate via dalla superficie dei boss, eccetera), e stila una classifica parziale che a fine gioco determinerà il grado acquisito e con esso l'entità dell'eventuale ricompensa (nuovi personaggi, illustrazioni, e così via).

A differenza di quello prettamente strutturale, il lato cosmetico di **Sky Gunner** lascia parzialmente interdetti. Flickerii e possenti scalettature (roba che non si vedeva dai tempi di **RRV**) confessano l'appartenenza del prodotto alla prima generazione dei giochi PS2. I 60fps che durante le primissime scorribande nei cieli allietano lo sguardo, crollano vertiginosamente in circostanze bizzarre. Sorvolando gli enormi incrociatori volanti – vale a dire il 90% dei boss – fra fuochi artificiali, lampi, esplosioni e frammenti poligonali in sospensione, il gioco non "scatta", ma si produce in un prolungato effetto slow motion che coinvolge addirittura il ritmo di aggiornamento dei semiframe che compongono l'immagine causando un poco gradevole dimezzamento della risoluzione verticale. La cosa strana è che questo inconveniente non si verifica scientificamente. Può capitare di volare per manciate di minuti fra nugoli di aeromobili di notevoli dimensioni attorno a cui ronzano decine e decine di piccoli caccia senza che il motore di gioco minacci minimamente di cedere. Poi, d'un tratto… SBAM! Tutto si ferma per una banale fumata del motore o un innocuo fuoco dei mitragliatori. La cosa curiosa (e che lascia supporre la presenza di un "disguido" all'interno di un codice evidentemente prematuro) è che il team di sviluppo ha manifestato un'attenzione al dettaglio troppo maniacale rispetto a quanto consentitogli dall'engine grafico. A titolo di esempio vi sia sufficiente sapere che sorvolando radenti alcune navi è possibile scorgere sul ponte minuti soldatini far fuoco con i loro fucili in un atto di risibile autodifesa.

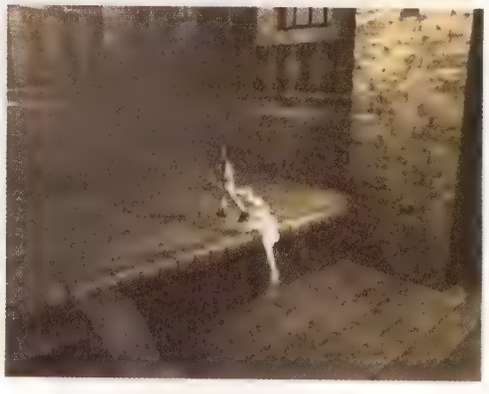
Nonostante questi difetti, **Sky Gunner** resta un'esperienza irrinunciabile per tutti i fan degli sparatutto in generale. Più sofisticato e profondo di quanto dia ad intendere ad una prima e superficiale occhiata, lo shooter di Pixel Arts sa gratificare i giocatori più esigenti ostentando una rara attenzione al dettaglio ed una sapiente implementazione delle sue caratteristiche innovative. Decisamente un buon inizio per il nuovo team di Sony. Speriamo solo che le ridicole performance di vendita della sua opera prima non ne minaccino l'esistenza. Sarebbe una grave perdita.

voto **8 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Ico

Sbuca dal silenzio del marketing e dal mutismo dell'hype uno dei giochi più belli mai pubblicati per PlayStation2 fino ad oggi. **Ico**, è bene chiarirlo subito, è poesia fatta videogioco.



di francescomatarrese

*Sebbene apparentemente trascurato, il sonoro di **Ico** esalta il clima di apprensione e solitudine del gioco proponendo i sospiri e gli affanni dei due protagonisti mentre corrono lungo i meandri della loro immensa prigione.*

Nato da un parto molto travagliato, **Ico** è stato concepito inizialmente come un progetto PSone. Dopo vari anni (il gioco fu presentato inizialmente all'E3 del 2000) in cui la programmazione ha subito numerose interruzioni, Sony ha deciso di trasferire il progetto su PlayStation2. Da quel momento, **Ico** ha acquisito dei lineamenti più definiti e del tutto peculiari. Sebbene il team di sviluppo, circa 20 membri in tutto, sia composto per oltre il 90 per cento da programmatori neofiti, due menti geniali lo hanno sapientemente guidato: Fumito Ueda, direttore, game designer e character designer, ed il produttore Kenji Kaido, ex-Capcom, noto ai più per la sua preziosa partecipazione ai progetti **Biohazard** e **Megaman**.

La storia di **Ico** è semplice come la sua meccanica di gioco. In un villaggio di contadini, una volta in ogni generazione, si verifica l'infausta nascita di un bambino deforme. Unica colpa di questa predestinata vittima sacrificale è quella di possedere un paio di piccole corna sporgenti dalle tempie. Al compimento del dodicesimo anno di età, tale creatura viene condotta in un castello abbandonato. Qui, rinchiuso in una giara sigillata da magiche rune, Ico, come i suoi infelici predecessori, andrà incontro al crudele destino, liberando il proprio popolo da un'altrimenti certa maledizione. Ovviamente, il fato non si compirà, perché un'inaspettata scossa sismica farà cadere ed aprire la prigione di argilla in cui è rinchiuso il giovane cornuto dandogli la libertà. O quanto meno un'occasione per raggiungerla. Esplorando il castello alla ricerca di una via d'uscita, Ico si imbatterà in una strana fanciulla, Yorda, anche lei apparentemente predestinata alla prigionia perpetua. Liberata Yorda dalla gabbia in cui è rinchiusa, Ico dovrà farsi strada attraverso le numerose ed infide stanze del castello per raggiungere il portale d'ingresso e conquistare per sé e la propria compagna la tanto agognata libertà.

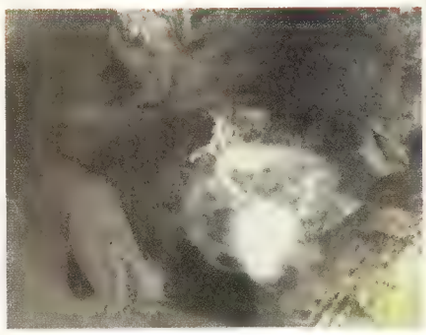
La storia, se vogliamo, è tutta qui. **Ico**, infatti, non è un gioco legato strettamente ad una trama. **Ico** è piuttosto una forte emozione, come una breve ma intensa storia d'amore della quale, dopo anni, si ricorda più la felice esperienza che la persona amata. Ciò che rimane per sempre nella mente del videogiocatore dopo avere risolto la breve avventura di **Ico** (in media ci vogliono dalle 6 alle 8 ore di gioco), è la sensazione di avere vissuto una favola, piena di luci ed ombre, di luoghi fantastici ed immensi, di giardini verdi ed assolati, di stanze vuote e decadenti. Il vuoto, la solitudine, la tristezza, sono solo alcuni dei sentimenti che permeano il cuore di chi vive questa esperienza. A tale riguardo, buona parte del merito va accreditato alle ispirate inquadrature dinamiche e all'uso magistrale dell'hardware PS2 nel creare e distribuire omogeneamente e realisticamente luci ed ombre su un vasto e abbastanza complesso mondo poligonale. La sapiente modellazione della magione con le sue immense stanze, i suoi ponti, i sotterranei ricchi di cascate e dirupi franosi non avrebbero avuto lo stesso impatto emotivo se la visuale non fosse stata sempre ottimale e la resa fotorealistica impeccabile. Ed ecco che quando serve, la telecamera offre una vista panoramica indicando la strada da seguire per raggiungere una determinata zone del castello, mentre altre volte si limita ad inquadrare uno scorcio di stanza per dare l'impressione di chiuso, di angusto. Con lo stick analogico di destra è inoltre possibile ruotare la telecamera per analizzare le zone limitrofe dell'ambiente di gioco, mentre con il tasto **R2** si può zoomare su qualsivoglia particolare. Tutto ciò ha lo scopo di facilitare ulteriormente l'esplorazione. **Ico** è di fatto un adventure game e come tale ne osserva le regole: l'esplorazione è quindi finalizzata al progresso, così, la scoperta di leve, l'apertura di porte, lo spostamento di ingranaggi, portano a sbloccare nuove vie e a modificare lentamente ed

inesorabilmente la struttura stessa del castello. Premesso che tutti i puzzle non sono particolarmente difficili da risolvere e che per lo più richiedono l'accurata analisi di poche stanze adiacenti, la difficoltà maggiore consiste proprio nel permettere alla tenera e fragile Yorda di superare gli ostacoli architettonici che le vietano il facile accesso a magici sigilli ostruenti alcuni portali. Solo l'eterea fanciulla è infatti in grado di rimuovere tali sigilli, sacrificando, ad ogni apertura, parte della propria energia vitale.

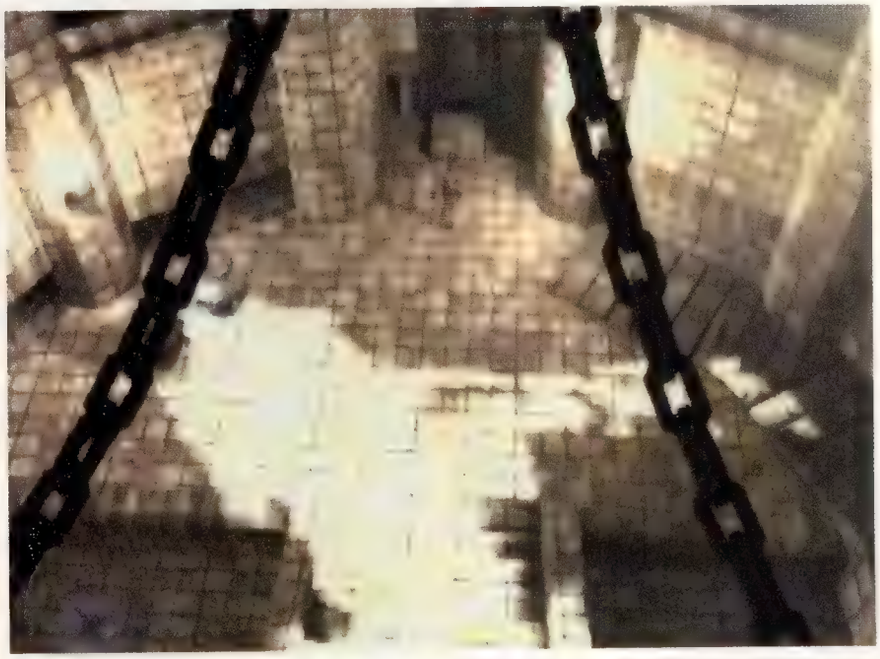
La struttura di gioco elementare di **Ico** deve il suo immenso fascino alla qualità della grafica. Le animazioni del piccolo eroe e della sua compagna d'avventura sono stupefacenti. Realizzate interamente a mano per dare, secondo quanto affermato dallo stesso Ueda-san, un maggior dinamismo ai personaggi, catturano il giocatore al punto di renderlo schiavo dell'effetto. Ico può chiamare a sé Yorda (con un grido o una dolce esclamazione d'esortazione, a seconda della distanza che li separa) e cingerle la mano per condurla ovunque. Tale "semplice" movimento, realizzato attingendo a piene mani all'uso della cinematica inversa, risulta così realistico da dare l'impressione che Yorda sia davvero molto fragile e leggera. La ragazzina è inoltre riprodotta con un sapiente uso delle trasparenze e delle luci che la fanno sembrare quasi eterea, splendente. Ad ella si contrappongono i suoi nemici, ombre fluttuanti dotate di due occhi lucenti il cui spasmodico movimento è tracciato da un quanto mai opportuno uso del motion blur. Ico, inutile dirlo, dovrà tenerli a bada impedendo il rapimento di Yorda e con esso la fine del gioco. Come non citare, poi, le espressioni facciali dei protagonisti quando la visuale indugia su un loro scambio di battute (entrambi parlano dialetti incomprensibili, ma mentre quello di Ico è "tradotto" da opportune sottotitolazioni in lingua inglese, quello di Yorda resta oscuro – ad Ico e al giocatore stesso – per via dell'impiego di geroglifici) o sul loro stupore per il verificarsi di un inatteso evento. Come non parlare della grafica ambientale, forse il vero pilastro dell'intero mondo di **Ico**. Sebbene le texture non siano sempre qualitativamente accettabili, l'impressione veicolata attraverso l'uso della telecamera e la sapiente modellazione tridimensionale dei giardini e di tutti gli ambienti interni, è quella di trovarsi in un posto enorme, sperduto, isolato, fantastico. L'eco delle voci e dei rumori ambientali (vedi il gorgoglio dell'acqua delle cascate o lo scoppiettio del fuoco delle torce) all'interno del castello, il cinguettare continuo degli uccelli negli esterni, rendono superfluo ogni accompagnamento musicale. Ove presente, esso è fugace e mai invadente. Del resto l'unicità del gioco, come già detto, risiede nell'atmosfera così sapientemente creata dagli sviluppatori. Gli alberi, con le loro numerose foglie lucenti e i rami ondeggianti al vento, la luce del sole con la sua intensità che rende difficoltosa la vista verso il cielo contrastando la scena e sfocando magistralmente i contorni delle murature, lasciano letteralmente a bocca aperta. Ogni particolare aggiunge un tassello al disegno finale: dare al giocatore la sensazione di vivere in un mondo misterioso ed ostile, credibile ed affascinante, stimolare un'irrefrenabile voglia di scoprire nuovi paesaggi, di vedere nuove ambientazioni, di trovare la tanto agognata via d'uscita.

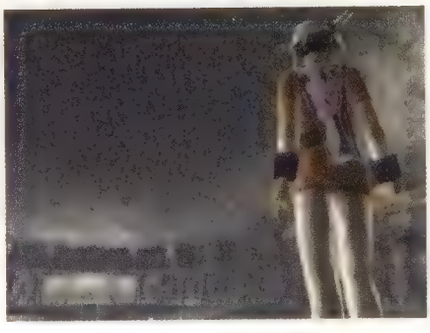
Se cercate un videogioco che sia piuttosto un'esperienza di vita, una suggestiva fuga dalla realtà, un tourbillon di emozioni accompagnate da un uso della luce come non avete mai visto in un videogioco, non cercate oltre. Il CD-Rom di **Ico** è tutto ciò di cui avete bisogno.

voto **9 su 10**



Ogni elemento mobile dei fondali reagisce all'azione di Ico in modo altamente realistico. In foto la catena oscilla e la superficie stagnosa si increspa mentre interagiscono con il protagonista. Il collasso di alcune strutture è un altro esempio dell'accuratezza comportamentale implementata dal team di sviluppo.

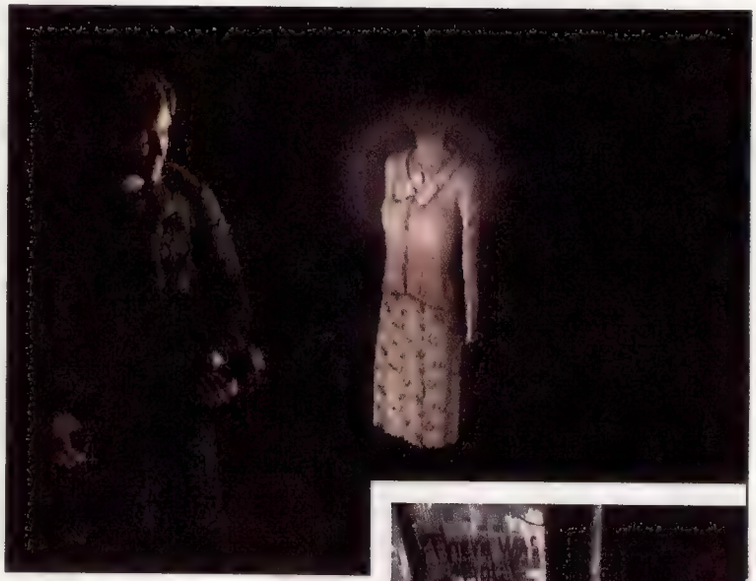


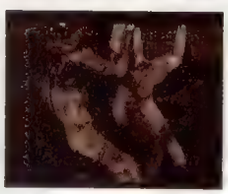


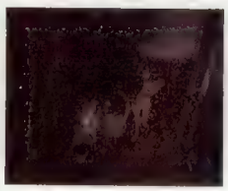
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

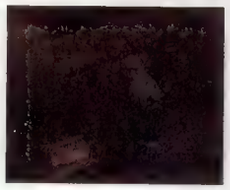
Silent Hill 2

Ritorna la più terrificante tra le città scaturite dalla mente di un game designer. Peccato che non faccia più così paura...









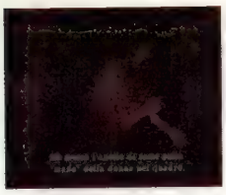
Eddie è un boss molto leale. Se non si estrae un'arma da fuoco lui evita di usare la propria, limitandosi a riempirci di pugni. Sfortunatamente per lui James ha più di un'arma bianca nel proprio arsenale.

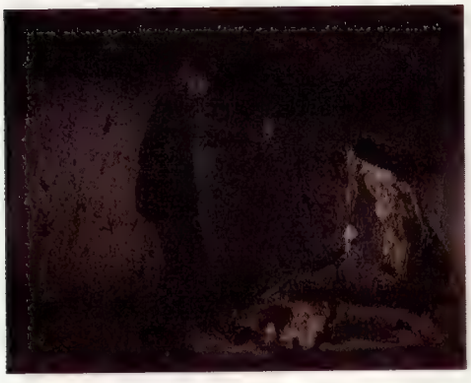
di diegocortese

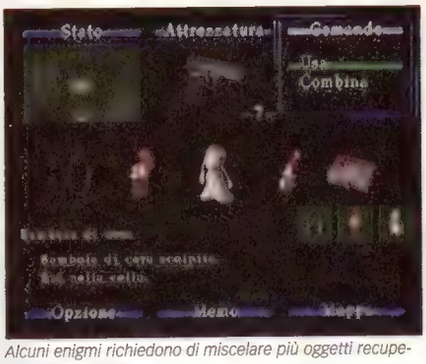
Silent Hill ha rappresentato un punto di svolta nel genere dei survival horror. Invece di seguire l'esempio di Capcom proponendo un gioco che sollecitasse i riflessi e le pupille del giocatore, Konami ha preferito optare per un prodotto capace di stimolare la mente con intricati enigmi ed offuscarla con un'atmosfera terrificante. Un horror psicologico che trascinava in un lungo incubo. L'annuncio dello sviluppo di un sequel per PS2 ha acceso le speranze di chi si era incarnato nel corpo virtuale di Harry Mason, desideroso di essere inghiottito nuovamente dalla fitta nebbia della tranquilla cittadina del New England. **Silent Hill 2** si dimostra però in grado di soddisfare le aspettative solo in parte, con l'inquietante atmosfera del precedente capitolo andata in buona parte perduta.

I nuovi ospiti della collina silente non hanno nessun legame con i loro predecessori: dimenticatevi quindi Harry Mason, la sua graziosa figlioletta, l'inquietante strega e la procace poliziotta. Il vostro alter ego si chiama ora James Sunderland, un uomo comune la cui moglie gli ha recentemente spedito una lettera chiedendogli di raggiungerla nel loro posto preferito a Silent Hill. Nulla di anormale o spaventoso se non fosse che la sua bella consorte è deceduta tre anni prima per malattia. Reso impaziente dal desiderio di reincontrarla, James decide di ignorare la propria ragione e si dirige verso quei luoghi dove lui e la moglie hanno vissuto i loro momenti migliori. Ciò che trova una vola giunto a Silent Hill è però una cittadina meno ospitale rispetto al paradisiaco luogo di villeggiatura rimasto impresso nella sua memoria. Dalla fitta nebbia che avvolge la collina emerge lentamente un orrendo scenario di morte in cui vagano informi creature. Gli unici esseri ad aver conservato la propria umanità sono persone dalla salute mentale decisamente compromessa. Cos'è successo? Cos'ha decimato la popolazione di Silent Hill? E soprattutto, come può la moglie di James essere ancora viva? Come in passato l'immaginazione del giocatore viene invitata a colmare le lacune della trama, ciononostante questa di **SH2** appare meno ispirata ed originale rispetto a quella narrata dal suo predecessore. Ancor più grave è il fatto che Konami, non si sa se per precisa volontà o cos'altro, abbia cambiato lo stile del gioco, passando da un horror marcatamente psicologico ad uno più esplicito e romeriano. Un'involuzione causata da un impiego più raro e meno efficace degli espedienti che hanno reso la nostra precedente vista alla collina silente un'esperienza così agghiacciante. Ci riferiamo principalmente ai giochi di ombre, alle ricorrenti mutazioni improvvise degli scenari e alle singolari evoluzioni dell'inquadratura, qui presenti in tono nettamente ridotto. Gli espedienti visivi si limitano ad un ampio uso della nebbia volumetrica negli ambienti esterni e a una forte riduzione della luminosità negli interni. Soluzioni grafiche che fanno dell'esplorazione un'esperienza claustrofobica e senz'altro suggestiva, ma non terrificante.

Un altro elemento che influisce negativamente sull'atmosfera è la facilità con cui si riesce ad avere la meglio su nemici e boss, difetto che vanifica il lavoro compiuto da monster designer e curatori del suono di KCET. I mostri si fanno preannunciare da stridii e suoni distorti (oltre che dal classico crepitio della radio portatile) capaci di appanicare anche il giocatore più imperturbabile, per poi emergere dall'oscurità raggelandogli il sangue con la loro raccapricciante morfologia: un ammasso di carne dall'aspetto vagamente antropomorfo, la cui pelle lorda di sangue raggrumato brilla dinnanzi alla torcia elettrica di James, come se fosse avvolta da una pellicola di plastica trasparente. La presenza di soli cinque tipologie di mostri però, rende estremamente rapida la comprensione dei loro punti deboli. Una volta scoperto che la maggior parte di essi ha velocità e tempi di reazione ridicoli, e che altri sono innocui al buio, l'angoscia







Alcuni enigmi richiedono di miscelare più oggetti recuperati nell'area di gioco.

In modalità hard, remare richiede l'uso sincronizzato di entrambi gli stick analogici.

Per un certa parte del gioco James deve proteggere una misteriosa sosia di sua moglie di nome Maria.

scompare e si finisce per riscoprirli dei noiosi ostacoli da evitare. Il calo di difficoltà che ha afflitto l'aspetto "bellico" del gioco non ha fortunatamente coinvolto quello celebrale. **Silent Hill 2** propone svariati rompicapi da risolvere sia mediante ragionamento, sia combinando gli oggetti recuperabili nell'area di gioco. A patto di non esplorare superficialmente le ambientazioni e di non avere la materia grigia atrofizzata dagli enigmi elementari di **Resident Evil**, nessuno di quelli proposti in **SH2** risulta particolarmente ostico. Merito anche di un adattamento dei testi in italiano che, a parte qualche rara imperfezione, non ha compromesso la comprensibilità degli indovinelli. Di particolare aiuto alla loro risoluzione è anche l'ottimo sistema di mappatura automatica, evoluzione di quello precedente, che segnala la loro posizione oltre che tutte le aree non ancora accessibili. Un altro sostegno alla fase esplorativa concesso da Konami è la rotazione incondizionata della testa di James verso gli oggetti con cui si può interagire (avete presente **Grim Fandango** per PC?). Per chi trovasse gli enigmi non adeguati al proprio grado di abilità, un'opzione permette di regolarne la complessità. Una caratteristica che, assieme ai finali alternativi e ai vari segreti, stimola senz'altro la rigiocabilità negli utenti meno smaliziati.

Onde scongiurare l'insorgere delle critiche al sistema di controllo, **Silent Hill 2** permette di scegliere sia una gestione tridimensionale del personaggio (alla **Resident Evil**) che bidimensionale (alla **Devil May Cry**). Quest'ultima può confondere il giocatore solo quando si verificano inaspettate rotazioni dell'inquadratura, ma in generale risulta senz'altro più adatta al combattimento rispetto alla prima.

In confronto al prequel, **Silent Hill 2** denuncia una realizzazione tecnica ovviamente migliore, sebbene non priva di lacune. Nel riprodurre gli interni degli edifici si è fatto un largo uso di texture diversificate in modo da sottolineare con sporcizia, bruciature, sangue e strani graffiti il dramma consumato in città ed il suo attuale stato di abbandono. Contribuisce a fornire un aspetto spettrale alle ambientazioni un'eccezionale routine di generazione delle ombre, prodotte realisticamente illuminando i corpi di personaggi, mostri e di qualsiasi altra struttura presente nell'area di gioco. I pregi dell'algoritmo di illuminazione dinamica si contrappongono ad una realizzazione degli esterni meno convincente, sebbene impreziosita dal realismo con cui è riprodotta la fluttuante nebbia che li pervade. Incostante è anche il lavoro sui personaggi, ammirabile per ciò che concerne i modelli 3D, ma non sempre all'altezza per quanto riguarda le animazioni. Del tutto fallimentare l'idea di applicare all'immagine un effetto granuloso, scelta che lascia il giocatore emotivamente indifferente o al limite infastidito. Non c'è da stupirsi se terminato il gioco sia concessa la possibilità di disattivarlo. L'impiego delle librerie audio S Force dona maggiore tridimensionalità e realismo agli effetti sonori, e consente di apprezzare al meglio il tetro accompagnamento musicale che sottolinea i momenti più significativi del gioco. Discreta la recitazione dei doppiatori, sempre e solo in inglese indipendentemente dalla lingua selezionata (che interessa solo i sottotitoli e le voci dei menu).

Perse le caratteristiche da horror psicologico che distinguevano dalla massa il suo predecessore, **Silent Hill 2** è divenuto un survival horror tutto sommato ordinario che si diversifica dalle controparti capcomiane principalmente per la difficoltà degli enigmi proposti. Chi confidava in un sequel capace di regalare le stesse emozioni della prima visita alla collina silente rimarrà indubbiamente deluso. Ma se quello che cercate è un'avventura capace di stuzzicarvi l'ingegno, allora l'ultima fatica di KCET ha parecchio da offrirvi…

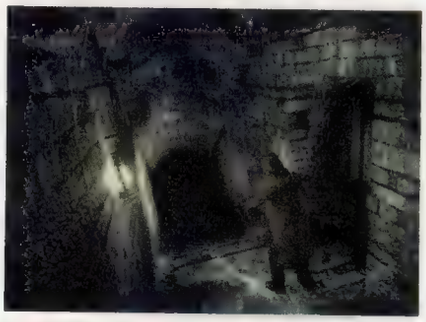
voto 7 su 10

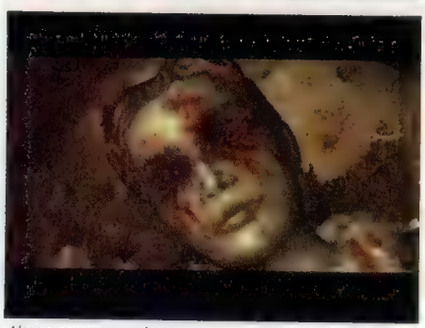
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **DARKWORKS/SPIRAL HOUSE** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Alone In The Dark – The New Nightmare

Solo nel buio per la quarta volta, il detective dell'occulto Edward Carnby smette i panni dell'investigatore vecchio stile per vestire quelli di un moderno eroe munito di capelli lunghi e impermeabile d'ordinanza. I tempi cambiano per tutti...

La giacca di Aline, chiaramente visibile in questa foto, scompare durante le prime fasi di gioco, lasciando la giovane dottoressa con le spalle e il decolleté al vento. Lara Croft ha fatto scuola...





Alcune sequenze animate possono essere piuttosto esplicite, se non addirittura inquietanti, ma il terrore del primo ***Alone In The Dark*** *è andato perso quasi del tutto, ormai...*

di erikpede

Al momento della pubblicazione del primo **Alone In The Dark**, uscito su PC parecchi anni or sono, può essere considerato senza timore di smentite come l'istante esatto della nascita del vero "orrore interattivo". Atmosfere opprimenti, mostri ostinati, ambienti ostili e continue minacce alla sopravvivenza del personaggio principale riuscivano ad impaurire sul serio il giocatore, catturato in una morsa di tensione e assoggettato da un orrore che, per quanto approssimativo dal punto di vista grafico, riusciva comunque ad essere quasi palpabile. Se Capcom abbia preso o meno spunto da **Alone In The Dark** per assemblare il suo **Resident Evil** (così vuole la leggenda) rimarrà per sempre un mistero, mentre sono sotto gli occhi di tutti i percorsi paralleli seguiti dalle due serie. Laddove, però, quella nipponica si è evoluta, assurgendo perfino allo stato di icona videoludica, quella francese ha gradualmente perso le sue caratteristiche di base: la paura si è andata assottigliando, l'angoscia è scemata pian piano, ed ora ci ritroviamo con questo **The New Nightmare** e con il suo orrore sbiadito, diluito, forse addirittura un po' annacquato...

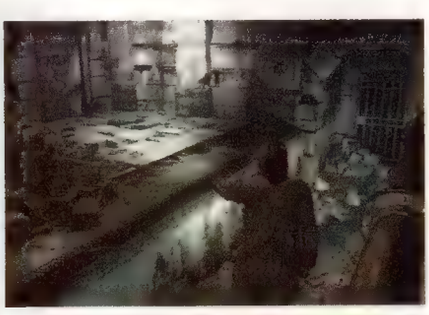
Alone In The Dark – The New Nightmare prende il via quando Charles Fiske, grande amico di Edward Carnby (storico protagonista della serie, sottoposto di volta in volta alle revisioni stilistiche del caso), muore in circostanze misteriose su Shadow Island, dove si era recato per condurre delle indagini. Inevitabile, a questo punto, il coinvolgimento diretto di Carnby, che decide di raggiungere l'isola per fare chiarezza; ad accompagnarlo (e a fornire al gioco l'indispensabile quota di pelle femminile scoperta e ancheggiamenti) c'è l'avvenente & rossochiomata Aline Cedrac, che conta di poter ricavare informazioni sul suo oscuro passato interrogando la famiglia Morton, residente su Shadow Island. I due eroi, però, vengono sorpresi da uno strano incidente aereo e sono costretti a lanciarsi con il paracadute, atterrando in due posti diversi (lui nel bosco antistante la villa dei Morton, lei sul tetto dell'abitazione) e ritrovandosi quindi separati. Da qui in poi sta al giocatore, previa selezione del personaggio preferito tra i due disponibili, affrontare le insidie celate da Shadow Island e risolvere l'enigma dei Morton. In sintesi: due protagonisti, due storie distinte che si intrecciano in numerose occasioni (a volte Edward e Aline si incontrano e discutono a quattr'occhi, ma di solito comunicano via radio), due orientamenti leggermente differenti per il gameplay (l'avventura di Carnby pone una maggiore enfasi sull'azione, quella della pettoruta dottoressa Cedrac mette in risalto enigmi e oggetti da ritrovare) e un gioco da portare a termine due volte per coglierne tutte le sfaccettature. Troppe similitudini con **Resident Evil**? Si direbbe proprio di sì, e questo è solo l'inizio. Il già citato processo di allontanamento della serie **Alone in The Dark** dalle sue origini ha infatti raggiunto il culmine con **The New Nightmare**, che sull'altare dell'uniformazione al popolarissimo survival horror di casa Capcom ha sacrificato la maggior parte del patrimonio genetico della saga. Gli enigmi, che una volta erano complessi ed articolati (anche troppo, in certi casi), sono ora basati essenzialmente sulla caccia alle chiavi e sulla successiva ricerca delle porte che aprono, raramente indicate con chiarezza. Il livello di difficoltà dei problemi varia semplicemente in funzione della distanza tra il luogo di ritrovamento della chiave e la porta da sbloccare (e la mappa, davvero poco pratica, non aiuta affatto in questo senso), mentre gli occasionali enigmi incentrati sull'utilizzo di determinati oggetti fanno affidamento sulla nebulosità degli indizi per mettere alla prova il giocatore.

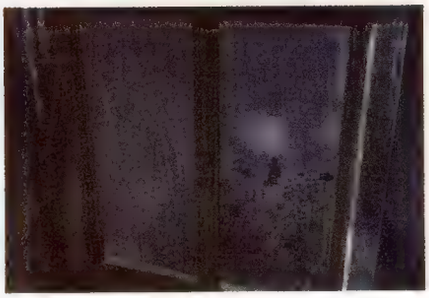
I combattimenti, da parte loro, non somigliano neanche lontanamente a quelli degli **Alone In The Dark** più stagionati. Il vecchio

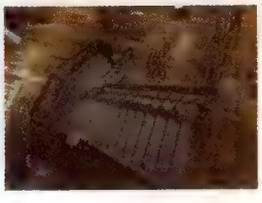
sistema, ad onor del vero, era piuttosto impreciso e caotico, ma aveva il merito di tenere sulle spine il giocatore, costringendolo a mirare con accuratezza mentre i mostri si avvicinavano a grandi passi o, nel peggiore dei casi, ad avventarsi sui nemici impegnandoli in frenetici corpo a corpo. Eliminati del tutto gli scontri ravvicinati, le opzioni che restano in **The New Nightmare** sono l'attacco con le armi da fuoco e la fuga. Delle due scelte, la seconda si rivela con una certa frequenza quella preferibile, dato che le munizioni sparse in giro per l'isola non sono abbondantissime e che parecchi nemici si ripresentano regolarmente ad ogni cambio di stanza, anche dopo essere stati eliminati più e più volte. A dirla tutta, poi, i combattimenti non sono esattamente emozionanti, anche perché i mostri (vittime innocenti di un design inadeguato) non incutono nessun timore e, a dispetto della contrapposizione tra la loro discreta velocità e la risposta un po' lenta dei comandi, difficilmente rappresentano un'effettiva minaccia per il giocatore. Alcune delle aberrazioni ambulanti che infestano la magione dei Morton, inoltre, possono essere tenute a bada senza sprecare neanche un proiettile: si tratta degli esseri più piccoli, che temono la luce e rifuggono il fascio luminoso proiettato dalle torce elettriche dei protagonisti. Torce che, nelle intenzioni degli sviluppatori, avrebbero dovuto costituire la grande novità di **The New Nightmare**, e che invece suscitano qualche perplessità non appena si guarda al di là del mero effetto estetico. La possibilità di rischiarare le buie locazioni allestite dai grafici, unita al ruolo svolto dalle torce nell'ambito di alcuni enigmi, è sicuramente apprezzabile, ma la necessità di scandagliare con la luce ogni angolo di ogni singola stanza per accertarsi di non aver lasciato a terra oggetti e munizioni può diventare snervante. Casse, armi, kit medici, chiavi e proiettili, tra l'altro, sono di per sé generalmente poco visibili e soffrono di qualche problema di troppo nel rilevamento delle collisioni, il che fa sì che sia assai facile ignorare accidentalmente gli oggetti nascosti, ivi inclusi quelli fondamentali per l'avanzamento nel gioco (con le logiche, disastrose conseguenze). Da notare che tra le cianfrusaglie da raccogliere figurano anche gli amuleti necessari per salvare le partite, la cui bizzarra logica di funzionamento non memorizza esattamente la locazione raggiunta dal giocatore e le azioni da egli compiute, ma impiega un (criticabile) sistema che si appoggia ad un set di checkpoint invisibili.

L'unico aspetto sotto il quale **The New Nightmare** è rimasto fedele allo spirito di **Alone In The Dark** è quello narrativo, rappresentato da una trama di chiara ispirazione lovecraftiana in cui antichissimi rituali indiani si mescolano a folli esperimenti sui cadaveri e raccapriccianti tentativi di ibridazione tra creature demoniache ed esseri umani. Meno convincente, nonostante l'impegno profuso dagli sviluppatori, la realizzazione audiovisiva; i fondali prerenderizzati sono quasi sempre di elevata qualità e garantiscono una certa atmosfera, ma gli angoli di ripresa vanno dal funzionale al terribilmente scomodo e le tanto decantate torce non illuminano correttamente tutte le aree dello schermo. Nella norma le animazioni, adeguati gli effetti sonori, poco ispirati i temi musicali e i dialoghi recitati in italiano (appesantiti a loro volta da un "copione" vagamente confuso); paradossalmente più adatto agli estimatori di **Resident Evil** che a quelli di **Alone In The Dark**, **The New Nightmare** non è un brutto gioco, sia chiaro, ma la mancanza di una qualsivoglia personalità ben definita e la carenza di mordente si fanno sentire dall'inizio alla fine...

voto **6 su 10**





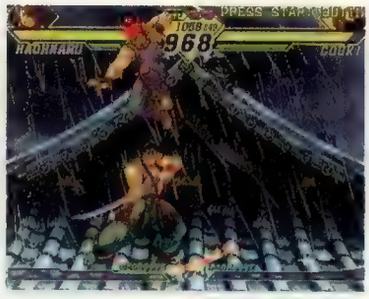


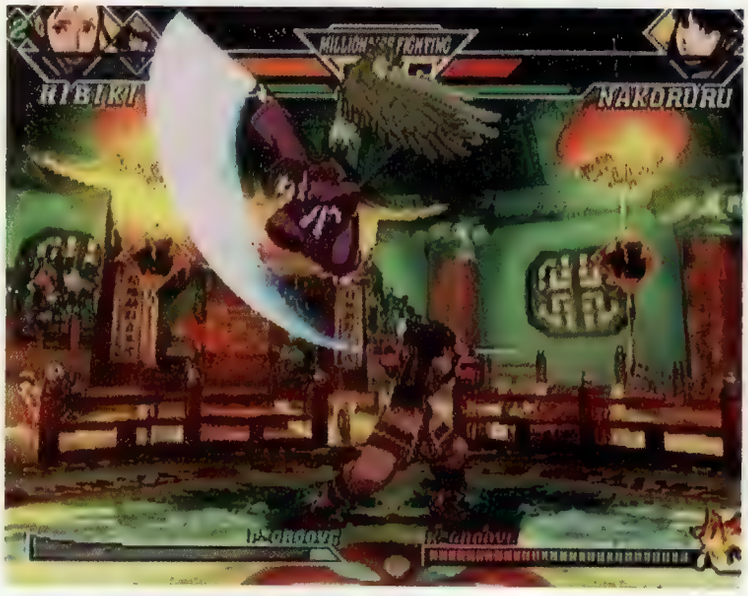
*Inquadrature peculiari come questa sono sempre state annoverate tra i segni distintivi della serie **Alone In The Dark**, ma in **The New Nightmare** gli sviluppatori hanno preferito non abusarne.*

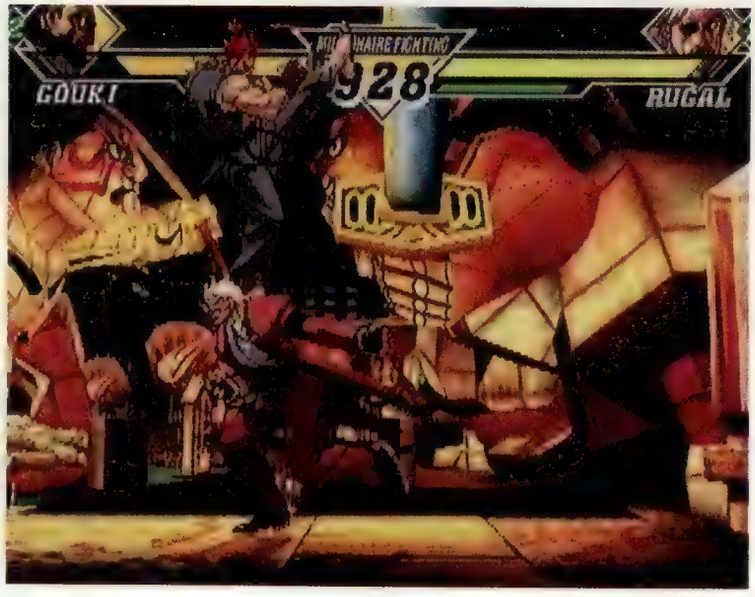
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM/HDD** MULTIPLAYER **2/ONLINE**

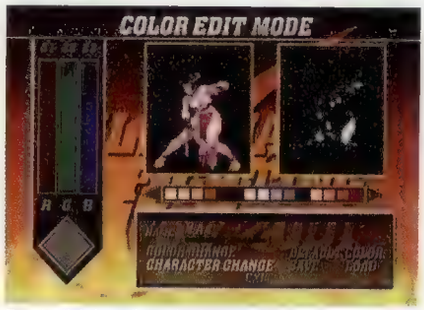
Capcom vs SNK 2 Millionaire Fighting 2001

Forte della licenza dei personaggi più famosi ideati dalla sua antica rivale, Capcom ci dimostra ancora una volta che il 2D non è morto...





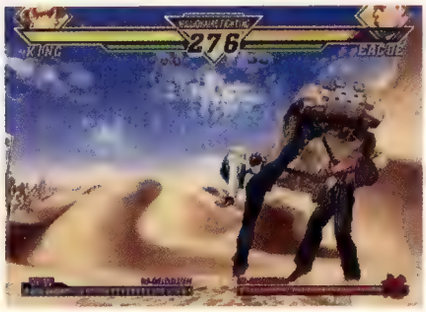




Tramite il Color Edit Mode si possono personalizzare le componenti cromatiche dei personaggi.

Capcom potrà essere accusata di speculare spesso sulla popolarità delle sue saghe più famose, ma è impossibile affermare che sia sorda alle richieste dei propri fan. **Capcom vs SNK 2** ne è la prova, visto che molte delle modifiche apportate al gioco riguardano correzioni a difetti indicati dai giocatori del primo episodio. Innanzitutto è stato corretto l'antipatico Ratio System, che impediva di scegliere liberamente i componenti del proprio gruppo: sebbene nelle mani di un esperto qualsiasi personaggio risulti competitivo, non vi sono più limiti alla selezione del proprio team, che può essere composto da uno, due o tre elementi. Per evitare scontri impari, minori sono i combattenti impiegati dal giocatore, maggiore è la loro resistenza. Nel caso non si sia soddisfatti della distribuzione del livello di Ratio dei lottatori, è possibile correggerlo in modo da avvantaggiarne uno rispetto agli altri. A chi non apprezza il Ratio System è comunque offerta la possibilità di giocare con la formula del team battle tre-contro-tre, alla **The King of Fighters**, oppure col classico uno-contro-uno al meglio dei tre round. Assente invece il tag battle, che continua ad essere ignorato nonostante fosse presente in **SNK vs Capcom** per Neo Geo Pocket. Allo scopo di coprire il maggior numero di stili di combattimento nati dalle produzioni di entrambe le case di Osaka, il numero di Groove selezionabili è passato da tre a sei: divisi in numero pari tra Capcom e SNK, i Groove variano le azioni speciali, alcuni parametri di gioco ed il modo in cui sono concepite le Super, con influenze da diversi titoli quali **Street Fighter Zero**, **Street Fighter III**, **The King of Fighterd**, **Fatal Fury** e **Samurai Spirits**. Una volta completato il gioco si aggiungono due EX Groove personalizzabili, i cui contenuti sono decisi spendendo un numero determinato di punti. In questo modo si è voluta evitare la realizzazione di Groove contenenti l'intero ampio inventario di azioni speciali disponibili. Per quanto riguarda la configurazione della pulsantiera, Capcom ha optato per la reintegrazione della classica configurazione a sei tasti per la gioia degli appassionati di picchiaduro. Un altro difetto che caratterizzava il precedente episodio era la discutibile scelta dei boss, problema che Capcom ha affrontato in modo radicale: in pratica gli avversari che si incontrano al termine del gioco, e di conseguenza la sequenza finale, sono decisi dall'abilità dimostrata dal giocatore durante i combattimenti. Nel caso in cui il punteggio sia eccessivamente basso, il torneo si conclude felicemente dopo l'ultimo duello contro un team composto da personaggi comuni. Se si dimostra una certa abilità, il duello finale è preceduto da uno scontro con un sub-boss, rappresentato da Vega o da Geese, ed è seguito dall'interruzione della cerimonia di vittoria da parte di Rugal o Gouki. Una volta sconfitti però, si comprende come in realtà abbiano voluto abbandonare il duello avendo giudicato i propri avversari non all'altezza della loro abilità. Se il giocatore si dimostra sufficientemente capace, l'intervento di Rugal viene fermato da Gouki (e viceversa) che ne assorbe l'energia vitale per trasformarsi in Shin

di diegocortese



Svariati personaggi si esibiscono in pose introduttive alternative quando incontrano determinati avversari.

Gouki (oppure God Rugal). In questo caso si ottiene la sequenza finale completa, identica per ogni personaggio a parte un breve dialogo di sottofondo durante i titoli di coda. Sfortunatamente non tutte le lamentele dei fan sono state accolte da Capcom. Ci riferiamo in particolare alla realizzazione grafica dei personaggi, tra le cui fila vi sono ancora elementi realizzati ricorrendo al "riciclo" di sprite particolarmente datati. Tecnica comunque impiegata con minore frequenza rispetto al primo episodio e limitata ai personaggi di provenienza capcomiana. Invariata inoltre la tendenza a curare maggiormente il design dei personaggi SNK rispetto a quelli Capcom: i primi risaltano indubbiamente per il dettaglio dei disegni e la varietà delle animazioni. Difetto comune ad entrambi è l'eccessiva seghettatura dei contorni che, dopo quanto visto in **Guilty Gear 2**, non è più accettabile in un picchiaduro 2D di nuova concezione.

Nel casting di **Capcom vs SNK 2** si è nuovamente data la precedenza ai personaggi dal look più vicino alle loro due saghe di picchiaduro più note, tanto che sarebbe più giusto chiamare il gioco "**Street Fighter** vs **The King of Fighters**". Pochi sono i combattenti non provenienti dai suddetti titoli, a differenza del più spettacolare e variegato **Marvel vs Capcom 2**. La rosa dei protagonisti si compone di ben 48 elementi, una quindicina dei quali non presente in **Capcom vs SNK Pro**. Tra le novità segnaliamo Eagle da **Street Fighter**, Maki da **Final Fight 2**, Haomaru da **Samurai Spirits**, Rock da **Garou**, Hibiki da **Last Blade 2** e Kyosuke da **Rival School**. A differenza di quanto avvenutp in passato, ogni personaggio presenta il suo intero repertorio di mosse invece di vedersele suddivise tra una versione normale ed una EX. Nettamente migliorati i fondali poligonali, i cui elementi in movimento raggiungono ora dimensioni ragguardevoli. La rappresentazione di colpi speciali ed esplosioni è più sobria rispetto a **Marvel vs Capcom 2**, senza risultare però eccessivamente misurata. Particolarmente azzeccata la scelta della colonna sonora, non più costituita da arrangiamenti di brani legati ai personaggi del gioco, ma da orecchiabili canzoni house e funky. Ugualmente curata la restante parte della componente audio che vanta un notevole pulizia dei campionamenti vocali ed un'ampia gamma di effetti sonori: basti pensare che è stato persino incluso il suono metallico provocato dal cozzare delle lame dei personaggi armati di spada. I tempi di caricamento, già praticamente istantanei, possono essere ottimizzati installando il gioco su Hard Disk (206 MB), periferica sfruttata anche per i salvataggi. La versione giapponese impiega inoltre diversi modem USB per connettersi al network a pagamento Capcom dove è possibile partecipare a partite on-line.

Sebbene **Capcom vs SNK 2** presenti ancora un discreto margine di miglioramento, il lavoro compiuto dalla casa di Osaka è decisamente più completo rispetto al passato e il risultato è un picchiaduro bidimensionale pensato per chi ama uno tipo di gioco classico, meno istintivo e spettacolare rispetto a **Marvel vs Capcom 2**. Con 48 personaggi tra cui scegliere e sei stili di combattimento disponibili, **Capcom vs SNK 2** si candida come uno tra i migliori picchiaduro 2D degli ultimi anni. Un titolo che un appassionato di beat'em up non può astenersi dall'includere nella propria collezione, soprattutto se si considera l'attuale latitanza di questo genere di giochi nella softeca PS2.

voto **8 su 10**

NEW AGE
DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI
S. Egidio alla Vibrata - TE
C.so Matteotti, 12
Tel. 0861/847113

Vuoi aprire un punto vendita
New Age nella tua città?
Contattaci, abbiamo la soluzione per te!

Hai un negozio di videogiochi?
Richiedi il nostro listino rivenditori.

Vuoi acquistare videogiochi
a prezzi vantaggiosi?
New Age vende ai privati, anche per corrispondenza!

graphic design by bierre-studio info@bierre.net

Age of Empires 2: Age of Kings

A diversi mesi di distanza dall'accordo siglato fra Microsoft e Konami sull'interscambio di licenze, l'utenza PS2 comincia a goderne dei primi frutti. C'è qualcosa di bizzarro in tutto ciò...

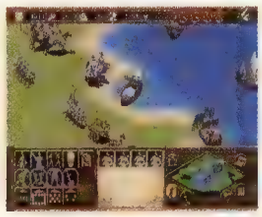
Le mappe di gioco delle missioni singole sono generate casualmente basandosi su una dozzina di ambientazioni differenti.

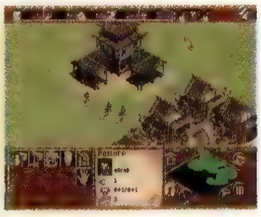
Non sono molti i titoli della line-up Microsoft ad essere convertibili su console, anche se dotata di un'architettura aperta ad ogni tipo di periferica come PS2. Tra questi uno dei più interessanti è indubbiamente **Age of Empires 2**, pluripremiato gioco strategico manageriale in tempo reale uscito per PC ben tre anni or sono. Immaginate **Warcraft** unito a **Civilization** e potrete avere un'idea piuttosto precisa della struttura di gioco di **Age of Empires 2**. Analogamente allo strategico blizzardiano, si inizia con il municipio della futura cittadina ed uno sparuto gruppo di cittadini indifesi da incaricare della raccolta dei materiali necessari per la creazione del primo, rudimentale villaggio e della messa in opera della rete di approvvigionamento di beni alimentari di prima necessità. Mentre il proprio insediamento si espande e le risorse si assottigliano, sorge la necessità di spingersi lontano dalla propria città, allargando i confini del regno con la costruzione di nuovi centri abitati periferici. Una volta raggiunto un determinato livello tecnologico, tramite un cospicuo versamento in oro, viene concesso di passare ad una nuova epoca che, oltre a modificare l'aspetto cosmetico della città, dà accesso a nuove invenzioni. Lo scopo finale del gioco è simile a quello del capolavoro di Sid Meier, vale a dire la conduzione/gestione della civiltà selezionata, dai suoi albori fino ad un determinato periodo storico. Un intervallo temporale che in **Age of Empires 2** spazia dall'alto medioevo fino all'epoca post-imperiale.

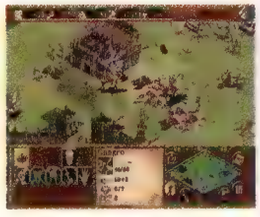
A seconda delle scelte effettuate prima della partita, si possono affrontare fino ad altre tre civiltà in una sorta di sfida all'evoluzione. La vittoria su di esse può avvenire per annientamento, per la scoperta e detenzione per oltre 200 anni di quattro particolari reliquie nascoste nell'area di gioco o per la costruzione e conservazione, sempre per 200 anni, di una meraviglia architettonica. A meno che non si giochi alle varianti Regicidio e Partita All'Ultimo Sangue, la vittoria non si ottiene compiendo necessariamente azioni militari, ma anche pacificamente, instaurando alleanze ed accordi di mutua non belligeranza. Peccato che le civiltà governate dalla CPU non sempre condividano i propositi di pace del giocatore. Una rapida evoluzione e l'accumulo di risorse e mezzi militari sono alla fine la tattica che si dimostra più efficace per poter avere la meglio sugli altri abitanti del mondo virtuale. La scelta di allestire un esercito con i controfiocchi è obbligata anche perché, come nella maggior parte dei giochi strategico/evolutivi in tempo reale, la rappresentazione delle battaglie è troppo caotica perché si possano impiegare piani di combattimento particolarmente elaborati. Sebbene diverse funzioni, quali il raggruppamento delle unità in squadre e la scelta delle formazioni, aiutino a mantenere un discreto controllo sulla pugna in corso, quando infuria la battaglia il tutto si riduce solitamente ad un confusionario scambio di colpi da cui emerge vincitore chi ha l'esercito più numeroso e più efficacemente equipaggiato. Asserragliarsi nella propria roccaforte cittadina concentrandosi nell'evoluzione in attesa che la poco brillante CPU esaurisca le proprie risorse con attacchi scarsamente efficaci è solitamente la più efficace delle strategie. Ne consegue che la capacità di **Age of Empires 2** di assorbire completamente l'attenzione del giocatore viene danneggiata dalla ripetitività dell'azione. Si

di diegocortese

Una volta acquisita la capacità di arare il terreno, quest'ultimo sarà foriero di grandi quantità di cibo, eliminando così la necessità di procurarselo allontanandosi dal centro abitato (e dalla sua protezione).







tratta di un difetto tipico dei giochi strategico/evolutivi in tempo reale che su PC è stato risolto con l'introduzione del gioco on-line, dove il titolo ideato da Ensemble Studios da il meglio di sé. Dato che le capacità telematiche di PS2 sono ancora allo stato embrionale, gli utenti della console Sony si devono accontentare delle sfide a due giocatori tramite i.Link. Ripiego meno pratico e quindi dal valore ludico ridotto, ma sempre migliore di una martellata nei denti. Inficia la longevità del gioco anche la non eccessiva differenziazione tra le 13 civiltà disponibili, che non va oltre a qualche unità militare esclusiva e ad alcune differenze cosmetiche e linguistiche.

L'unica valida alternativa al gioco principale è rappresentata dalle campagne, una serie di missioni storiche da affrontare consecutivamente, dove la componente evolutiva/gestionale è meno marcata. Spesso si tratta di eventi ispirati a fatti realmente accaduti, senza nessuna pretesa di rappresentarli realisticamente, in cui il giocatore deve arrangiarsi con le truppe che gli vengono assegnate per eseguire compiti che vanno dalla scorta agli assalti ai castelli. Sfortunatamente il numero di campagne si limita a quattro (Barbarossa, Saladin, Joan of Arc e Genghis Khan), esattamente come nella controparte PC del gioco. Riguardo al sistema di controllo, il DualShock2 si dimostra - come prevedibile - poco adatto a gestire efficacemente le truppe durante il trambusto della battaglia. E' quindi caldamente consigliato l'impiego di tastiera e mouse USB.

Cosmeticamente parlando **Age of Empires 2** denuncia indubbiamente la propria veneranda età. L'arretratezza grafica è aggravata dalla bassa risoluzione, dal non fluidissimo scorrimento della mappa di gioco e da occasionali rallentamenti. Difetti che comunque irritano la sensibilità estetica del giocatore senza ostacolare la fruibilità del prodotto.

L'assoluta solitudine di cui gode **Age of Empires 2** nel settore degli strategici in tempo reale per PS2 rende quasi inutile un giudizio. E' evidente che coloro che nutrano un certo interesse per questo genere di giochi e non possiedano un PC saranno portati a comprarlo qualunque sia il voto assegnato. Chi è intenzionato all'acquisto sappia comunque che si troverà in mano un prodotto che, considerata la latitanza della componente on-line, è destinato a finire sullo scaffale (e a restarci) una volta completate le campagne e provata qualche missione singola. Una longevità sicuramente superiore alla media dei giochi PlayStation2, ma di certo non adatta ad uno strategico in tempo reale contemporaneo.

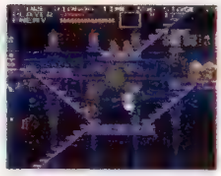
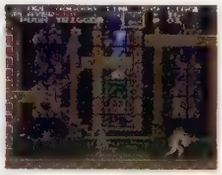
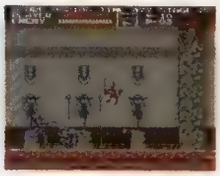
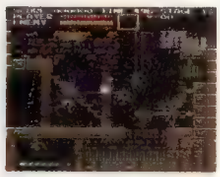
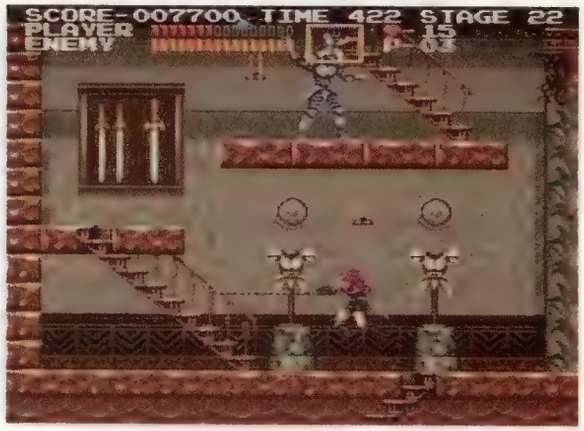
voto **6 su 10**

TUTTI I MARCHI REGISTRATI SONO DI PROPRIETÀ DELLE RISPETTIVE AZIENDE.

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **AZIONE/PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Castlevania Chronicles

Legge n° 45 del videogioco: Pubblicare un remake è un buon metodo per massimizzare i profitti. Pubblicare il remake di un remake è un'impresa commerciale degna solo alle migliori software house.

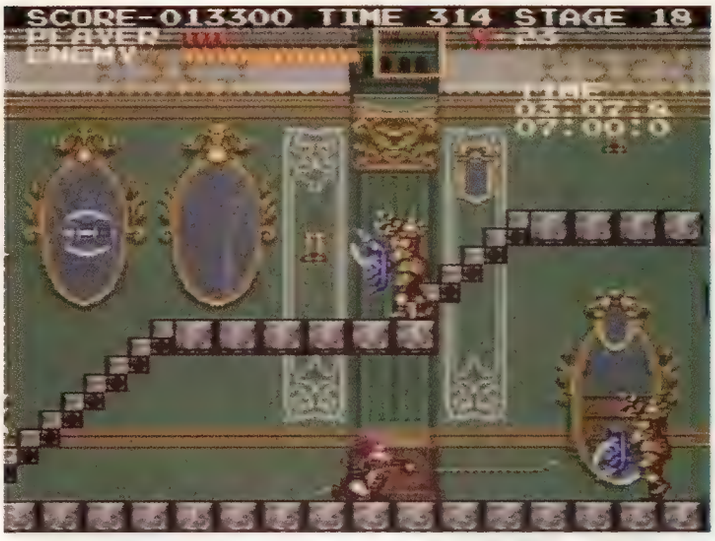
La produzione dell'X68000 inizia nel 1986 ad opera della Sharp. Il sistema è un computer con un'architettura interna per molti versi simile all'Amiga di Commodore, monta un processore M68000 a 10MHz, ha un limite di memoria di 12M e dispone di una palette di 65.536 colori. Il primo sistema operativo interno che utilizza è opera della Hudson. L'X68000 viene ricordato dai videogiocatori soprattutto per le conversioni pixel-perfect di molti giochi da sala del periodo. Tra i suoi titoli più importanti Final Fight, Salamander, Super Ghosts n' Goblins, Akumajou Dracula e Parodius. La macchina non venne mai distribuita all'estero e rimase pressoché sconosciuta in occidente. Almeno fino all'avvento dell'emulazione e del retrogaming estremo.

La discesa dai cieli di **Castlevania: Symphony of the Night** nel 1997 rappresentò uno dei momenti più lirici della storia dei videogiochi. Non tanto per le vette qualitative raggiunte dall'episodio PS/Sat, sintesi raffinata di giocabilità e atmosfera, quanto per l'anacronistico fenomeno che riuscì ad innescare nella comunità che videogioca. Tra i plotoni di appassionati si scatenò infatti l'attesa per un sequel bidimensionale, evento quantomeno fuori tempo massimo nell'era del poligono regnante. Da quel giorno sono trascorsi 4 anni. Abbiamo sofferto i colori basici del Game Boy (**Castlevania Legends**), abbiamo perso diottrie sugli schermi ostici del GBA (**Castlevania: Circle of the Moon**), abbiamo persino tollerato due incursioni nel 3D su N64 (**Castlevania** e **Castlevania: Legacy of Darkness**), ma l'atteso sequel 2D casalingo non si è materializzato. Ora Konami è ridiscesa. Ma mentre i retrogamer possono ritenersi soddisfatti, per il resto della comunità l'attesa continua…

Castlevania Chronicles ripropone all'utenza PSone l'esperienza vecchio stile di **Akumajou Dracula**, episodio pubblicato da Konami nel 1993 per X68000. Su CD due versioni del gioco: original e arrange mode (Cfr. *Akumajou Dracula: cronologia di un remake*). Su schermo, invece, la tradizione classica incarnata in videogioco. Simon Belmont è nuovamente sulle orme del conte, e con sé ha naturalmente la sua devota frusta. All'interno di livelli totalmente lineari, a scorrimento orizzontale o verticale, il cacciatore di vampiri avanza secondo criteri d'azione perfettamente collaudati: un tasto per il salto, un secondo tasto per colpire con la frusta, una pressione verso l'alto più il tasto d'attacco per usare l'item a disposizione. Le possibilità di movimento, in questo caso, attingono totalmente dai precedenti episodi. Simon può cambiare direzione durante il salto, può colpire verso il basso quando si trova in volo, ma non può agitare liberamente la frusta (azione tipica del quarto episodio), né ha possibilità di saltare da e sulle scale. Sul suo cammino candele, bracieri o fiamme di varia natura si prestano ad essere colpite, per rilasciare bonus ed oggetti. La raccolta è sistematica, che si tratti di power-up per la frusta (3 livelli di lunghezza/potenza), fiale per l'invincibilità, smart, bonus o semplici cuori. Oppure, ancora, di item speciali. Armi come coltelli, asce, acqua santa, croci boomerang, con differenze di velocità e traiettoria che in parte [sorridiamo] ricordano l'arsenale classico di Sir Arthur (**Ghosts 'n Goblins**). Extra quali erbe ricostituenti o orologi per il blocco del tempo, anch'essi, come i precedenti, da utilizzare consumando preziosi cuori. Un bagaglio di violenza necessario, non crediate. Perché già armate di demoni aspettano il tonico Belmont lungo gli otto livelli di gioco (suddivisi in 24 stage), promettendo sofferenza per la barra energetica e sovraccarichi per il sistema nervoso. Scheletri, pipistrelli, spettri, cavalieri e quant'altro sia visibile sugli screenshot. Sulla strada c'è possibilità di incontrare aberrazioni della più differente natura. **Akumajou Dracula**, d'altra parte, nasceva come motivo di celebrazione dell'horror classico. E con gli anni, questo è certo, è riuscito a trascenderlo…

I termini giocabilità e atmosfera si adagiano naturalmente sulla saga di **Castlevania**. **Akumajou Dracula**, dal canto suo, è un

di ivanfulco

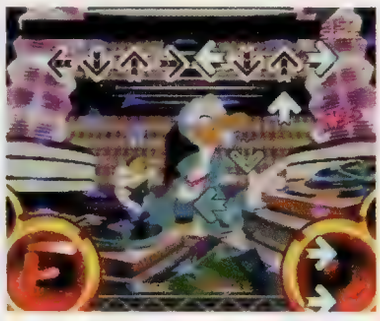

SCORE-013300 TIME 314 STAGE 18
PLAYER
ENEMY
TIME
03-07-8
07:00:0

SCORE-002000 TIME 373 STAGE 11
PLAYER
ENEMY
♥-05
P-03

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Dancing Stage Disney Mix

Legge n° 5 del videogioco: Il mercato dei videogiochi consiste nel vendere alla gente quello che le piace. Anche più volte.



La difficoltà di gioco è oscillante. Brani lenti e veloci si bilanciano abbastanza bene. La possibilità di velocizzare le musiche grazie al trick mode permette oltretutto di raggiungere livelli solo per professionisti.

di ivanfulco

In principio fu **Dance Dance Revolution**. Correva l'anno 1998 e i laboratori di ricerca di Konami avevano fatto una sensazionale scoperta: era possibile sottrarre del denaro alle persone permettendo loro di agitarsi come artolesi. All'inizio la cosa sembrò effettivamente assurda, e dal canto nostro non ci sentiamo di negarlo, ma le prove sperimentali, ben presto, confutarono ogni dubbio. Fu in quel momento che il reparto strategia & marketing di Konami prese la decisione ultima: il filone andava sfruttato in maniera imbarazzante. D'accordo, abbiamo fatto la storia dei videogiochi, abbiamo pubblicato pietre miliari per ogni formato esistente, abbiamo un brand name da tenere alto. Ma i soldi sono soldi. Fu così che il mercato dei dancing games imboccò una spirale inquietante. Il concetto di fondo divenne: prendere **Dance Dance Revolution** e ficcarci dentro qualsiasi musica potesse essere considerata, anche pretestuosamente, un brano ballabile. E così, mentre aspettiamo con terrore la futura release di Dance Dance Revolution Sigla dell'Eurovisione Mix (che alla fine non è neanche questa brutta idea in confronto a parecchia poltiglia uscita in Giappone), eccoci di nuovo qui, le gambe doloranti, il portafogli agonizzante, a muoverci come artolesi davanti all'ennesimo schermo psichedelico…

Punto primo: non credo di poter essere contraddetto se affermo che, alla fine del 2001, anche le scrivanie in mogano sono al corrente delle meccaniche di gioco di **Dance Dance Revolution**/**Dancing Stage**. E questo già ci affranca dall'ennesima spiegazione. Punto secondo: non credo di poter essere contraddetto neanche se affermo che i titoli di questa serie differiscono tra loro principalmente per due fattori: le modalità di gioco e le musiche. Iniziamo quindi dal principio. **DSDM** mette a disposizione 5 modalità di gioco: Lesson, Training, Free Selection, Main Game e Dancing Mate. Riguardo ai primi 4 ovviamente mi rifiuto di spendere ulteriori parole (sempre facendo riferimento alla teoria delle scrivanie). Per quanto riguarda l'ultimo, invece, diremo che si tratta di una sfida tra due giocatori con due tappetini. Il funzionamento è semplice: i due avversari si contendono una stessa barra energetica, le performance di uno succhiano energia all'altro, ottimi exploit ballerecci permettono di complicare la vita al concorrente accelerandogli il ritmo di gioco, aggiungendogli frecce , provocando la semi-invisibilità di queste ultime e altre amenità. Coefficiente di odio post-partita: Otto. Eccellente, diremmo. Così, mentre ci si insulta in allegria, lanciandosi pad da una parte all'altra della stanza, il recensore continua nell'elencazione delle features di **DSDM**. Anche in questa edizione è disponibile la variante trick (1-2 giocatori, brani accelerati, generalmente 4 fratture). Anche in questa edizione è presente la modalità double (1 giocatore, 2 tappetini, generalmente 16 fratture). Per il resto poco altro. A parte le musiche, certo, il vero motivo per cui qualcuno potrebbe lanciarsi a peso morto su **DSDM**. Ma quello che ho da dire non credo vi piacerà. Nel passaggio dalla versione giapponese a quella europea, il titolo Konami ha infatti perso buona parte dei brani più interessanti, lasciando alla povera utenza occidentale le babybriciole (ovvero tutti quei pezzi ottimi per esseri umani dalle altezze minimali) e aggiungendo alla lista solo qualche brano di scarso impatto. Dimenticate quindi Surfin' U.S.A., Johnny B. Goode, Disco Inferno o la Macarena. Per voi sono rimaste Let's Twist Again, Supercalifragilisticexpialidocious, Chim Chim Cher-ee, Macho Duck e Mickey Mouse March. E ho citato le migliori…

Bottom line: **Dancing Stage Disney Mix** è un rhythm game per bambini. Poteva forse esercitare qualche interesse sull'utenza adulta prima delle violenze operate sulla tracklist, ma i tagli subiti nel passaggio da versione orientale ad occidentale ne hanno fortemente diminuito le potenzialità. Se avete un pargolo che sapete vi romperà le palle mentre guardate i mondiali, comprategli un tappetino ed un **Dance Dance Revolution** con brani migliori, così da educarlo almeno alla buona musica. Se oltre a rompervi le palle gli volete male, ripiegate invece senza dubbi su **DSDM**. La belva minorenne sarà felice, il cervello gli si ridurrà in poltiglia con le musiche Disney, da grande diventerà probabilmente un serial killer, ma voi, e questo è quello che conta, potrete vedervi in pace i mondiali. Sempre che il bimbo non si fratturi proprio la sera della finale…

voto **6 su 10**

*La buona grafica delle animazioni in-game e le musiche presenti riescono a donare a **DSDM** un ottimo feeling Disney. Cose come DJ Pluto farebbero sorridere anche il più bastardo dei personaggi di Quentin Tarantino.*

Alla fine di ogni stage un apposito indicatore ci informa di quante calorie abbiamo bruciato e a cosa corrisponderebbe il nostro sforzo in termini di alcuni sport. Essere sudati come cinghiali e leggere su schermo "2,4 cal" può però provocare piccoli moti di sconforto.

Football Manager Campionato 2002

"Mendieta alla Lazio!", "Pippo Inzaghi al Milan!", "Nedved alla Juve!". Non sono citazioni di Maurizio Mosca, bensì i cardini di questo data disk calciofilo...

Con la stagione calcistica ormai avviata, sia in Premier League che in Serie A (i due campionati coperti dalla versione italiana), Codemasters si è trovata di fronte a un bivio: scegliere la soluzione più rozza, e pubblicare un **Football Manager Campionato 2002** con un semplice aggiornamento del database, o quella più creativa, e arricchire il precedente capitolo di qualche gradita modifica strutturale. Purtroppo l'etichetta inglese ha optato per la soluzione più rozza. Contando che sono passati solo pochi mesi dall'edizione 2001 (uscita a marzo), non poteva non andare così. Per cui, tristemente, anche la saga di **FMC** degenera nell'adozione del data disk come forma di perpetuazione di una grande serie. Addirittura l'intro è identica! Per quanto sia un capolavoro: il coach pazzoide ritratto manca totalmente (e volutamente) del *physique du role* e fa crepare dalle risate. Il resto è una bieca iniezione di dati freschi per le 340 squadre di club imprigionate nel CD: Thuram è della Juve, Rui Costa è al Milan, Zidane al Real Madrid, eccetera. Per chi non lo sapesse, se c'è una cosa che non difetta a questa saga sono i diritti: tutti i nomi dei giocatori, delle squadre e degli stadi sono originali, l'unica cosa diversa sono gli sponsor sulle maglie. A dire la verità, qualche nuova azione è stata inserita negli highlights, ma al di là di questo, tutto il resto è aggiornamento anagrafico. Comunque, in attesa di un'anabolizzata versione per PS2, si tratta ancora del migliore esempio su console di un genere abbastanza raro, ma tanto amato da generazioni di videoplayer su una molteplicità di piattaforme. La dote migliore di questo prodotto è sicuramente l'immediatezza e la funzionalità dell'interfaccia. Pur ricoprendo tutte le mansioni dello staff di un'importante squadra di club, perdersi tra le mille attività è praticamente impossibile grazie soprattutto all'intelligente idea di non caricare il giocatore di ogni scelta ma di delegarle a una IA autonoma. Se l'incaricato non fa bene il proprio lavoro, potete ancora scegliere di occuparvene voi direttamente, altrimenti lo licenziate e lo sostituite. Semplice, no? I reparti in cui si divide l'attività aziendale sono: amministrazione (il vice presidente si occupa dei contratti dei giocatori e degli altri dipendenti, nonché della segnalazione di giovani promesse del vivaio); allenamento (uno specialista decide il tipo di allenamento che deve seguire la squadra); fisioterapia (altro specialista); marketing (un direttore commerciale si occupa di sponsor e lavori di ristrutturazione dello stadio). Le figure sin qui nominate hanno sotto di sé altri vice legati a compiti ancora più specifici. Sul fronte del calciomercato, per esempio, si può ordinare a un osservatore di relazionare la prestazione di un dato calciatore oppure di un'intera squadra, in quest'ultimo caso per approntare le contromisure per le partite future, ovviamente. Molto comoda la possibilità di mettere un osservatore alle calcagna di un calciatore direttamente dalla schermata della classifica marcatori: ditemi che una delle prime cose a cui pensa un presidente di calcio non è un goleador... Osservatori a parte, notevolmente versatile è la sezione del calciomercato, in cui si può scegliere un tetto di spesa, un tasso di abilità, un ruolo e altri parametri per avere immediatamente una lista di giocatori che rispondono ai requisiti desiderati. L'altra grande caratteristica di **Football Manager** è la riproduzione della partita, anzi soprattutto il dopo-partita con gli highlights. La "diretta" è una stilizzazione (tipico di molti giochi di calcio manageriali) ma con alcune azioni incredibilmente comprensibili: nonostante la miniaturizzazione, la caduta di un giocatore dopo un fallo è perfettamente intuibile, e i fuorigioco ci sono. Certo, le azioni non sono il massimo della complessità: più che altro sono furiose successioni di passaggi/lanci, anche se a volte sembra di poter distinguere cross e iniziative solitarie. Non si intravedono certo trame articolate di gioco, ma anche così è una delle migliori riproduzioni stilizzate di un match. Gli highlights del dopo-partita sono una ventata di spettacolo: potendo allestire un circo di azioni precalcolate, gli sviluppatori di Codemasters si sono sbizzarriti nell'enfatizzare certi eventi particolari che raramente i normali giochi di calcio riescono a proporre. Dribbling su due uomini, strani schemi su punizione, papere del portiere, la telecronaca conseguentemente più variegata e realistica di Sandro Piccinini e, in generale, gestualità particolari, che in un normale gioco di calcio vengono cassate perché ci si deve concentrare su altri aspetti del gioco, tipo l'autonomia comportamentale dei giocatori. Il tutto, er... non corrisponde per niente a quanto visto nella partita in diretta, ma è pazzescamente attraente e ha l'enorme merito di riuscire a mettere d'accordo i super-esperti del genere e la massa, un'impresa mai facile. Le nuove "azioni salienti" in questo secondo capitolo sono proprio poche, e infatti, come succede per i semplici update, il voto è una sorta di media tra l'elevato valore intrinseco del gioco (9) e il medio livello di appetibilità (6) per chi già possiede la prima versione.

voto **7 su 10**

*Parere personalissimo: se si chiama **Football Manager**, fatelo come **Football Manager** (Addictive, 1985). Azioni salienti ultraparticoleraggiate ma non precalcolate, in modo da fondere diretta e highlights in un tutt'uno: sarebbe così difficile su PS2?*

di paolo**cardillo**

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

L'hype fa bene o male alle vendite di un VG? In che misura il nostro giudizio e quello della critica sono influenzati da essa? Parafrasando Oscar Wilde l'importante è che se ne parli, bene o male non conta. In molti settori dell'industria culturale ciò è generalmente vero, basti pensare alle innumerevoli volte in cui un film ha avuto buoni incassi grazie alla pubblicità gratuita derivante da fattori esterni, più che alla sua intrinseca qualità artistica (es. *Il Corvo* per la tragica morte di Brandon Lee). Il videogioco, il nostro pane quotidiano, è un media ancora giovane e proprio per questo raramente gode dell'attenzione di TV (la più potente fonte attuale d'hype e manipolazione) e stampa "seria", se non per le cicliche cacce alle streghe che, come nel caso nostrano del sequestro di **Resident Evil 2**, non fanno altro che alimentare le vendite. L'informazione del giocatore occasionale è quasi sempre latitante. Abituato ad indirizzare i propri acquisti in base alla pubblicità televisiva, si trova spiazzato quando deve comprare un VG. Da qui la tristezza delle classifiche di vendita, che vedono spesso primeggiare i vari **FIFA**, **Tomb Raider** e Co., oppure la rassegnazione nel vedere moltissima gente che compra un gioco in base alla copertina ("c'è Nesta in copertina allora mi compro **This is Football 2002**", l'ennesimo gioco alla **FIFA**...). Ci siamo poi noi, gli appassionati (o hardcore gamer che dir si voglia), ognuno opinion leader nel suo piccolo, che funge da intermediario tra l'amico "ignorante" e le info che strabordano dal web, items granulari che ci bombardano in continuazione. Siamo noi quelli che consultano quotidianamente le e-zine, che leggono **Super Console**, che fremono all'idea di mettere le mani prima o poi su **Metal Gear Solid 2**, mentre l'italiota comune sentendo tale nome si domanda: "Meta che?"

Tornando a bomba alle domande iniziali, siamo noi il target principale dell'hype, la massa non viene minamene toccata dalla salivazione anticipata. Siamo noi, paradossalmente, che ci facciamo abbindolare (almeno fino alla fatidica prova diretta) dalle preview osannanti e dai proclami dei PR. Paradigma 2001 del VG che non riesce a reggere le aspettative crescenti è sicuramente stato **The Bouncer**, vero e proprio pacco videoludico, ben lontano dal rinverdire i fasti di **Final Fight**. La mia stroncatura e quella della critica di un certo livello - clamoroso il 3 dato da the *Edge* - sono state sicuramente condizionate da quel senso di frustrazione che si abbatte sulle nostre speranze nutrite in mesi di preview. Senza l'inflazione galoppante dell'hype lo avrei probabilmente giudicato come un "normale" gioco mediocre. Al contrario, giochi sleepers come **ICO** danno un senso di soddisfazione maggiore, perché sono la sorpresa che ti fa riconciliare con il mondo. In conclusione penso troppo e gioco poco :(... maledette politiche di distribuzione che fanno uscire molti pezzi grossi tra novembre e Natale... aaargh voglio giocare a **Pro Evolution Soccer**!!! ^_^

Tran "SniperREX" Duy Vi
Redattore di www.play2eye.it
e www.dreameye.it

> "Siamo noi [gli HC Gamer] il **target principale dell'hype**, la massa non viene minamene toccata dalla **salivazione anticipata**."
>
> Tran "SniperREX" Duy Vi

Quando osservo il mondo dei videogiochi, quello che quotidianamente abbiamo sotto il naso, subito risalta il perché Miyamoto sia un grande. Perché in un mondo di mega-produzioni, e sempre più difficile trovare quella... semplicità... che rende in fondo i bei giochi dei grandi giochi. Non è un errore di battitura: semplicità sta per sample (un campione, un esempio) di semplicità. Okkei, è una cagata, ma se la rileggo in giro vi pesto alla genovese). E' vero, ho enfatizzato troppo, in realtà la semplicità è affiancata sempre da un'idea vincente quando di mezzo c'è il Maestro, eppure credo che vada individuato nel sopranotato concetto il segreto del suo successo. Lo dicono tutti: i videogiochi del 21° secolo sono sempre più simili ai film. E come capita sempre più spesso con le grandi produzioni ollivudiane, spesso i botti e i lazzi servono solo a convincere le nostre orecchie che i soldi del biglietto sono stati ben spesi. Quante volte usciamo da un cinema davvero soddisfatti? Mah, negli ultimi 5 anni direi che solo una decina di film mi hanno davvero soddisfatto (*Il Grande Lebowsky*, *Seven*, *Fight Club* ed una manciata di altri). Oddio, di film buoni e discreti ne ho visti a iosa... ma davvero vale la pena di accontentarsi? Perché abbassarsi a godere di frequente, ma poco, quando puoi godere come un Dio, anche se solo una volta ogni tanto? Qualità o quantità? Scegli il Sole, costa meno (si, ma scotta da dio...). Prendiamo **Mario 64**. Cos'ha di speciale? Non è solo un personaggio carismatico che attira giovani e mamme, collaudato come la patata di una pornostar. E' per esempio, una colonna sonora che non stanca mai. Semplice. Ma vero. Quante volte i sample musicali di **Mario** vi hanno costretto a spegnere gli altoparlanti della vs TV? Eppure (semplicità) non sono di certo suonati dalla filarmonica di Tokyo. Quante volte avete fischiettato le musichette di **Mario Kart** su SNES? A me girano in testa ancora adesso. Le musiche dei giochi Miyamotiani sono come le mani di un genitore che ti porta sulla giostra, sono come l'amichetto che ti porge secchiello e paletta. Sono la semplicità, la gioia di vivere, la musica per un videogioco. La colonna sonora di **Onimusha**? Eccezionale, ma sapete che non me ne ricordo un brano che sia uno? Prendiamo **Zelda**. Quando sono riuscito a salire in groppa ad Epona, quando il pad Nintendo ha vibrato nelle mie mani, ho sentito una gioia infantilissima - eppure così vera nella sua semplicità - salirmi dentro, ed uno sguardo ebete, un sorriso da barracuda ha illuminato il mio volto come non succedeva da mesi. E poi, come già evidenziato in altre mail, nei giochi Miyamotiani sai sempre cosa fare. Anche di fronte ad un enigma, è sempre così... SPONTANEO... giungere ad una soluzione, che – miracolo - non è mai né troppo facile né troppo difficile da raggiungere. Come quando muoviamo i primi passi, da soli, una breve corsetta, una lieve paura, e poi nuovamente fra le accoglienti braccia del genitore, rassicurante e pieno di regali ed attenzioni nei nostri confronti. Ecco, Miyamoto è per me come un papà (e ho 32 anni). Pieno di attenzioni, di riguardi nei miei confronti. Non lesina in regali, ed è sempre pieno di sorprese. Non rende mai le cose troppo difficili. Ma non è neanche mai banale. Non è mai ridondante, non fa mail il grande, il gradasso. Non mi riempie né di paroloni né di promesse che non sia in grado di mantenere. Ecco cosa fa di lui IL grande.

Emanuele - Lord of The Midlands

La massa ha ucciso i videogames! Con questa premessa inizierò questa lettera per manifestare a tutti i lettori di **Super Console** il mio personalissimo modo di pensare. L'uscita della Sega dal settore hardware è stata la conferma di ciò che pensavo (e temevo). Ormai il domino nei videogiochi non si ottiene con l'originalità e la qualità dei prodotti, ma soltanto con la pubblicità. L'esempio per antonomasia è come il Giappone abbia accolto con freddezza quel capolavoro di originalità e gameplay che risponde al nome di **Jet Set Radio** - titolo a cui si deve anche il riconoscimento per aver inaugurato il tanto utilizzato "cel shading" - per poi vedere **Gran Turismo 3** che ti vende un milione e mezzo di copie, quando poi non è altro che l'edizione aggiornata graficamente di **Gran Turismo 2**. Ormai saremo destinati a vedere cloni su cloni con rispettivi seguiti fino alla nausea e la definitiva

morte dell'originalità. La Sega, da tempo mia software house preferita, si ritira dal campo hardware, una scelta che inizialmente mi aveva deluso non poco, ma che purtroppo era diventata inevitabile visto lo stranissimo comportamento del mercato giapponese diventatogli ostile nonostante gli ottimi titoli che il Dreamcast sfoderava puntualmente; non vorrei elencarli tutti, ma solo soffermarmi su **Shenmue**: praticamente uno dei titoli più acclamati da tutta la stampa mondiale, vincitore di svariati premi e acclamato come uno dei titoli più innovativi di tutti i tempi non è riuscito a superare le 500.000 unità! Ancora più sfigato il destino della console (il Dreamcast) che nonostante avesse una line-up invidiabile con numerose killer application da surclassare qualsiasi console concorrente (compresa la tanto osannata PS2), in Giappone e in alcune parti dell'Europa non è riuscita stranamente ad imporsi come meritava. Resta comunque la consolazione che in America il Dreamcast sia popolarissimo con una base istallata superiore più di quanto Sega stessa si aspettasse e finalmente qui i giochi vendono come dovrebbero diventando dei best seller. Tutto questo grazie anche a ottime scelte di marketing da parte di SoA (ed era ora! dopo tutte le cazzate fatte col Saturn) e soprattutto a Giochi con la "G" maiuscola in grado di ridicolizzare quelli per PlayStation2. Per concludere vorrei conoscere il vostro parere su quanto detto soffermandovi soprattutto sulla domanda: ma il Dreamcast meritava la fine fatta?

Zell 23

*Nessuna console merita la fine fatta dal sistema Sega. Ma non è questo il punto. Perché Dremacast è fallito? E' questa la domanda che dobbiamo porci. Dreamcast, inutile negarlo, non è mai stato preso in seria considerazione dall'industria. Vuoi per la diffidenza dei publisher verso una società che negli ultimi 10 anni è stata protagonista di un'impressionate sequela di fallimenti (dal MegaCD fino a Saturn, passando per 32X), vuoi per il deficit finanziario che questi fallimenti hanno maturato e tramandato, vuoi per le caratteristiche hardware insufficientemente all'avanguardia rispetto a quelle di PlayStation2, vuoi per le negligenze del reparto marketing (soprattutto in Europa), pochi sviluppatori hanno avuto il coraggio di investire nel sogno Sega. La maggior parte ha preferito adottare una politica cauta ed attendista, caricando principalmente su Sega stessa il fardello dell'onere promozionale. Un peso che la società, già emaciata, non è stata in grado di sopportare. Se si esclude Namco con la sua ottima conversione di **Soul Calibur**, si contano sulle dita di una mano le produzioni terze parti sufficientemente valide da convincere i consumatori ad ascoltare il richiamo della spirale. E' mancato il supporto di EA, di Square, di Konami. Non c'è stato nulla da fare. Nessuno si è fidato di Sega dal day one (ad accompagnare il lancio della console c'era solo **Virtua Fighter 3** meritevole d'acquisto), e mentre qualche anno dopo l'utenza giocava agli ottimi **Jet Set Radio** o **Virtua Tennis**, certa di avere in salotto una console dal futuro raggiante, dietro la cortina che separa i consumatori dagli addetti ai lavori si era già scavata la fossa da un pezzo. Ricordo una vecchia intervista a Free Radical Design, pubblicata su Edge72 (giugno, 1999). La piattaforma Sega era uscita sul mercato giapponese da poco meno di un anno, e Stephen Ellis (programmatore presso la softco britannica) dichiarava: "It's worrying when you go around talking to publishers who are not really interested in Dreamcast so much. It seems like it's probably failed already. It might take a couple of years before the public realise that". Incredibilmente Ellis c'ha azzeccato: l'addio ufficiale di Sega al mercato hardware è giunto 19 mesi dopo la sua dichiarazione, nel gennaio del 2000, come sappiamo. L'errore principale di Sega, dal mio punto di vista, è stato la tempistica. In poche parole Dreamcast è uscito troppo presto (e non poteva altrimenti visto che ormai Saturn non portava più una lira nella casa del porcospino). Conseguentemente a) si è scontrato con un 32bit Sony ancora in grandissima forma nonché fonte illimitata di reddito per l'industria e b) non ha prodotto quel balzo tecnologico in avanti sufficientemente significativo da calamitare su di sé l'attenzione degli sviluppatori. Lasciatemi chiarire quest'ultimo assunto. Dal punto di vista tecnico Dreamcast era senz'altro un sistema potente, ma per entrare nel cuore degli sviluppatori non lo era abbastanza. Produrre software per un sistema nuovo (leggi con base installata irrisoria) comporta per i publisher l'investimento di una grossa quantità di denaro in risorse umane e tecnologiche. Prima che questo investimento cominci a dare i suoi frutti devono poi passare almeno due anni, due anni al termine dei quali Dreamcast minacciava di rivelarsi troppo obsoleto. Sempre Free Radical Design (cito ancora loro perché ho Edge72 sottomano, ma commenti analoghi si registravano un po' ovunque), dichiarò: "If you look at the specs, it sort of looks like an outdated PC already. If we were talking about starting developing a game for it now, what's a PC going to be in two year's time? If it's out of date when you start working on it, you are wasting your time."*

Dremacast è morto per molteplici cause quindi, tra cui spiccano errori di pianificazione e carenze tecnologiche. Sega avrebbe dovuto abbandonare il settore hardware dopo il fallimento di Saturn, invece ha insistito producendo il miglior sistema che il suo conto in banca le consentisse di finanziare. E non è stato evidentemente abbastanza. Non è stato abbastanza non per la massa - che al contrario dei publisher non fa valutazioni pluriennali prima di investire in una determinata console - ma per i produttori e gli sviluppatori stessi. La pubblicità e l'hype di cui ha beneficiato PlayStation2 non è quindi l'unica causa della debacle Sega. In pratica, l'incombenza e poi il lancio del sistema Sony ha semplicemente accelerato un processo di "metastasi tecnologica" che aveva già condannato Dreamcast mesi e mesi prima del fatidico 4 marzo 2000.

> "Ecco, **Miyamoto è per me come un papà** (e ho 32 anni). Pieno di attenzioni, di riguardi nei miei confronti. Non lesina in regali, ed è sempre pieno di sorprese."
>
> Emanuele - Lord of The Midlands

Alcuni brani della "colonna sonora della mia vita" volteggiano nell'aria, si rimandano l'un l'altro, si cercano e si perdono in un crescendo di emozioni. Il sole è alto, guardo una porzione di cielo e da lì luoghi lontani confusi con spazi digitali immaginari. Ok, ora posso avere la vostra attenzione. Non è uno sporco trucchetto. Vi sto dando una parte di me stesso e in cambio vorrei spronarvi a scrivere, a superare quella pigrizia mista a riluttanza che personalmente mi ha fatto essere un osservatore passivo per parecchi anni. So che fra coloro che leggono c'è qualcuno che in questo momento ha voglia di rispondermi, anche solo per insultarmi. Fallo. Non pensarci. Scusatemi, entro in casa vostra e nemmeno saluto il padrone di casa... C'è un motivo. Senza offesa Marcello, questa lettera non avrà te come interlocutore, ma i "nostri" lettori. Sarò sincero, ti ritengo una figura totalmente inutile all'interno di **PlayGround**: le tue "risposte" e le tue "opinioni" proprio non suscitano nessuna emozione in me, di nessun tipo. Chissà se gli altri (i lettori) ti ritengono all'altezza del ruolo che occupi (e di quello che dovresti svolgere). In fondo hai molto potere, come opinion leader si intende, e lo sprechi così... Oppure fa parte della linea editoriale della rivista, non dare il giusto peso alle missive di rilievo, lasciarle cadere nel nulla così si può dare spazio ad altre splendide rubriche (**PlayVideo**? Ma dico vi rendete conto? E non mettete come scusa la presunta volontà popolare). Un piccolo inciso: la qualità fotografica a volte è veramente penosa, e non dipende certo dai giochi immortalati; perché non fate qualcosa in proposito visto che anche in base a quello uno può scegliere di comprare o meno un gioco? Comunque non voglio essere frainteso, la rivista è ottima sotto molti punti di vista; cerco solo di renderla, nel mio piccolo, migliore. Non che la mia opinione possa essere significativa da un punto di vista numerico, ma tenete in considerazione che da anni vi seguo con passione, che in un certo senso vi ritengo compagni di avventura, e che quello che vi scrivo ve lo dico col cuore. Vabbé, basta con le sviolinate, passiamo hai difetti. Nessuno di voi ha notato un'omologazione linguistica che prevarica ogni buon senso? Eppure la redazione è cambiata con il passare degli anni, si sono succedute parecchie persone dall'altra parte della tastiera. Ebbene ci sono quei venti termini (non di più) che continuano a costituire l'ossatura di (quasi) ogni recensione o anteprima della vostra rivista. Credo davvero che molti lettori sarebbero in grado di scrivere le prossime recensioni di **MGS2** o

di **Pro Evolution Soccer** senza nemmeno averci giocato. Attenzione è proprio questo il rischio: non è una sterile questione lessicale, qui si parla di come una standardizzazione linguistica influenzi i contenuti. Scusate la schiettezza, ma ora vorrei unire tre argomenti (persone inutili, o meglio al posto sbagliato, rubriche inutili, o sulla rivista sbagliata, e seri problemi stilistici, o meglio di egocentrismo e narcisismo); tutto ciò ha un nome, un cognome, e un soprannome che incarnano l'essenza dell'equivoco e della sopravvalutazione: Matteo Bittanti il Filosofo! Caro Matteo, ho conosciuto il tuo acronimo per la prima volta sulle pagine di *Zzap!*, ne è passato di tempo ormai. Non credi che sia arrivata l'ora di crescere? Si capisce che la materia grigia non manca, ma perché ti ostini a sprecare le tue energie in direzioni che non portano in nessun luogo? Le tue soddisfazioni personali te le sei prese, scendi dal piedistallo e scrivi veramente cosa sei e quello che percepisci. Potresti essere davvero di aiuto a molti ragazzi che casualmente si imbattono nei tuoi scritti, e senza ombra di dubbio l'appagamento che può darti il ricevere una lettera con scritto GRAZIE è superiore ai mille piaceri che puoi ottenere a livello professionale. Ok, chiusa la parentesi quasi personale con il Filosofo (?!); a poco serve scrivere ad una star internazionale se questa è troppo impegnata per rispondere... Non mi dilungherò sulle questioni affrontate ultimamente da questa rubrica: Hardcore Gamers Vs Neofiti? Pirateria (più o meno occasionale) Vs Originale forever? Sequel Vs Novità? Console unica Vs La mia è meglio della tua? Retrogaming Vs Il massimo sfruttamento dell'hardware a tutti i costi? etc. etc. Che dirvi, ognuno dice la sua in base alla categoria a cui appartiene, e per alcune è davvero difficile passare dall'altra parte. Ho letto di tutto, da spiegazioni pseudo-scientifiche (mi fanno tenerezza alcune sul monopolio o sulle strategie di marketing) ad argomentazioni basate su emozioni, veri e propri spaccati di vita. C'è poco da aggiungere: Ricchi Vs Poveri? Belli Vs Brutti? Alti Vs Bassi? Magri Vs Grassi? Ognuno si scelga la categoria, poi le argomentazioni vengono da sole: per essere convincenti basta crederci. Poi se qualcosa dovesse cambiare non abbiate paura, è facile dire il contrario di tutto, basta un po' di pratica.

Luca

P.S. Rimanete i migliori.

Innanzitutto grazie per i complimenti. Finalmente qualcuno ha capito che il mio compito principale qui dentro non è "rispondere" alle lettere, ma mettere insieme quelle più interessanti e lasciare ai lettori totale libertà di replica. Le lettere prive di risposta non sono quindi "lasciate cadere nel nulla". Al contrario. La sola pubblicazione è indice di per sé di apprezzamento e stima rispettivamente dei i concetti e degli autori che si sono presi la briga di esporli. ***PlayGround*** *mi limito a coltivarla piantandoci i pensieri dei lettori che ritengo più opportuni secondo il mio modo di vedere. Non è stata una mia scelta gestirla (sono comunque lusingato di esserne stato nominato curatore dallo stesso Matteo), né è mia intenzione fare da opinion leader. Di MBF ce n'è uno solo e se desideri leggere risposte emotivamente stimolanti evidentemente solo lui può accontentarti (e lo fa alla fine di questa mia inutile replica). Per quanto riguarda la genesi di* ***PlayVideo****, la redazione di* ***Super Console*** *se ne assume in toto la responsabilità. Ti sembrerà assurdo, ma nessun lettore ha chiesto di inserirla. Davvero nessuno. Più in generale non vedo cosa ci sia di sbagliato in una rubrica che può solo interessare l'utenza PS2 e che si sforza di proporre visioni atipiche e fuori dal circolo mainstream. Ah, per la cronaca, l'incidenza di* ***PlayVideo*** *sulla foliazione di questa rubrica è pari a zero. Prima di passare la parola a MBF, un ultimo appunto sulla "omologazione linguistica" di* ***Super Console****. Sei libero di disprezzarla o di criticarne la ridondanza, ma t'assicuro che non influenza i contenuti. E' vero il contrario. Del resto come descrivere l'ennesimo racing game, l'ennesimo* ***FIFA****, l'ennesima simulazione hockeistica, senza ricadere nelle medesime trappole sintattico-lessicali? Lo scopo di recensioni e anteprime è prima di tutto illustrare opinioni e caratteristiche sui/dei prodotti in esame. Se riescono ad offrire qualcosa di più (emozioni?) tanto meglio, ma non è questo il loro obiettivo primario. Nella speranza di riuscire a "rimanere i migliori" e dopo averti applaudito per la tua schiettezza e la costruttività delle tue critiche (al di là delle mie risposte, sappi che sortiscono comunque degli effetti positivi promuovendo ripensamenti e stimolando limature)*

Cara redazione di **Super Console**, dopo anni di silenzio (nonostante tante tentazioni), leggendo la posta del n°85 ho raggiunto il punto di rottura. Premetto che tutto ciò che dirò di seguito sono opinioni personali che non pretendono di divenire vangelo per nessuno. Ho 29 anni e videogioco da 19 (e chi se ne frega direte voi ed io sono d'accordo, ma se oggi non inizi una missiva senza mostrare il pedigree non sei cool), [...] [*Non è affatto vero. Almeno non ai miei occhi*]. Sono qui a scrivervi perché le missive di Renato Mauri e Andrea Chirichelli mi hanno fatto incazzare per la loro superficialità anche se per motivi diversi, ma anche le varie discussioni su HG e pirateria non scherzano. Partendo da questi ultimi, sinteticamente, se ami videogiocare ti informi sul mondo dei videogiochi, quindi acquisti riviste e con l'esperienza, prima selezioni le migliori (e se stai leggendo **SC** hai raggiunto da questo punto di vista piena maturità), e poi, secondo i tuoi gusti, acquisti il gioco che preferisci (o te lo masterizzi, a seconda di quanto sia sincero il tuo amore). Io per esempio acquisto vg e CD musicali solo originali, ma selezionandoli secondo i miei criteri di preferenza e acquistando solo ciò che ritengo meritevole. Questa è la mia filosofia per i giochi, per la musica e per i fumetti (consiglio gratuito, leggete di Miller *Sin City*, *Il ritorno del cavaliere oscuro* e *Rinascita*, di Gaiman *Sandman*, di Moore *Watchman* e *From Hell*, di Hugo Pratt *Corto Maltese*, di Ennis *Hellblazers* e *Preacher*. Farete solo del bene a voi stessi). [...] Tornando a Renato ed Andrea, il primo è colpevole di aspirare ad un eventuale formato unico (idea vecchia quanto il cucco, ma senz'altro condivisibile), ma dal suo discorso si intuisce che questo formato debba essere quello Sony-PS2, probabilmente per fattori quali potenza della macchina e della stessa Sony, unica in grado di soddisfare le richieste di noi utenti. Mi spiace, ma la ritengo una stronzata per due motivi: a) chi ha detto che l'hardware di Sony sia il migliore vista la concorrenza in arrivo?; b) non sarebbe meglio che fosse un consorzio di produttori a finanziare la ricerca, lo sviluppo e la realizzazione di questa console unica dividendosene costi e guadagni? I guadagni per chi realizza la tecnologia hardware si avrebbero attraverso le royalty come avviene per i DVD-video. I singoli costruttori venderebbero il loro prodotto come oggi vendono un lettore CD e le softco produrrebbero giochi (e nessuno impedirebbe a case come Sony, Microsoft e Co. di produrre console e giochi, ma con un unico formato). Dove secondo me tutto ciò divie-

> "Se solo tu avessi la **f**a** oh mio videogioco..."
>
> Gabriele

ne utopia è nello sviluppo tecnologico. Mi spiego meglio: fatto un formato unico, quando questo verrebbe rinnovato tecnologicamente? Non rischiamo di avere lo stesso hardware per 15 anni? Con la concorrenza si tende a migliorare continuamente il prodotto offerto per guadagnare o mantenere quote di mercato, ma ottenuto un formato unico, si può lavorare per migliorarne la qualità dei componenti, ma chi investirebbe centinaia di milioni di dollari per inno-

vare una macchina senza che ce ne sia una necessità dettata dalla concorrenza? Rivolgendomi ad Andrea, che è colpevole al pari di molti altri di denigrare le softco europee ed americane dimostrando secondo me poca conoscenza di un settore florido e qualitativamente pari a quello nipponico, dico: da possessore di console, forse non hai mai visto oltre il tuo naso e non sai che etichette come Core, Gremlin, Virgin, Psygnosis, Bitmap Brothers, DMA, Lucas Arts, Reflections, Team 17, Delphine Soft, Microprose, Id e tante altre hanno fattoe fanno la storia dei VG, e ricordo ad Andrea che se il miglior racing game è Jappo (vedi **Gran Turismo**), la miglior simulazione di motociclismo è ITALIANA e in giro c'è un certo signore di nome Geff C. [*Crammond*] che ha realizzato un certo **GP 3** [*dimostrando probabilmente di non avere più molto da dire... IMO*]

Mi dilungo ulteriormente per un'altra polemica [...] [*Non è il caso*].
Un grande bacio da Emanuele a tutta le redazione e un complimenti a chi ha capito qualcosa delle mie farneticazioni (state messi male).
Emanuele Sturba

Il dramma è stato metterle insieme ;-) Unire i tasselli di un discorso frammentato dall'emotività e dal desiderio di riversare su queste pagine, in un'unica soluzione, tutte quelle opinioni che hai evidentemente covato ed accumulato in anni di partecipazione passiva ai dibattiti affrontati su queste pagine, è stato come giocare ad un puzzle game. Senza offesa, non fraintendermi. La prossima volta cerca (cercate) - è questo un invito che rivolgo a tutti per rendere ***PlayGround*** *più leggibile, meno dispersiva e per aumentare le probabilità di essere pubblicati integralmente - di fare una lunga pausa di riflessione prima di scrivere, di prendere fiato e di focalizzarti(vi) su un tema soltanto. Nessuno ti (vi) impedisce di trattare argomenti differenti in più lettere monotematiche. Per quanto riguarda il sistema unico, ti dirò, continuo ad avere l'impressione che farebbe bene a noi, al videogioco e all'industria nel suo complesso. Utopia o meno, il sistema unico favorirebbe la diffusione massiva di questa nostra cara forma di intrattenimento (al contrario, l'oligopolio tecnologico la ostacola enormemente). Se la tecnologia televisiva non fosse stata unicamente "questa" negli ultimi 40 anni, ma fosse piuttosto stata sottoposta di rivoluzioni quinquennali, credi che sarebbe così diffusa al giorno d'oggi? Entri in un negozio di elettronica, compri la TV, torni a casa, la colleghi all'antenna centralizzata e ti vedi la partita sulla Rai, o Le Iene su Italia 1, o Beatiful su Canale 5, o Brand New su La7. Quello che vuoi. Facile e indolore. Si può dire lo stesso nel caso di una console? No. C'è da vantarsene? Ho i miei dubbi. Discorso analogo per formati standardizzati come il VHS o il DVD o addirittura il TCP/IP. Credi che Internet sarebbe diffusa come lo è oggi se si estendesse su server incompatibili l'uno con l'altro da cui passano pacchetti di bit organizzati secondo protocolli diversi? Che lo vogliate o meno, nel bene o nel male, la standardizzazione è l'unica via per la diffusione di qualsiasi cosa. Nel caso specifico del videogioco, parlo della standardizzazione del contenitore, non dei suoi contenuti, sia chiaro (meno chiaro è forse distinguere il contenitore dal contenuto, ma questi sono discorsi che non mi competono). Se vogliamo che il videogioco venga finalmente accettato come forma d'espressione artistica, se vogliamo che l'inventiva e il divertimento vengano prima dei poligoni e di tutto il resto, se vogliamo che il prezzo dei giochi cali, e se vogliamo che il mercato approdi sul placido atollo della stabilità, bisogna prima di tutto abbattere le incompatibilità e allungare a 10 o 15 anni il ciclo di avvicendamento tecnologico. Solo così potremmo sbarazzarci di futili polemiche, sterili confronti prestazionali, console war, e concentrarci su ciò che veramente conta: il videogioco. Ma ormai siamo troppo impegnati a contare i poligoni su schermo, ad andare a caccia di "scalette", a sbavare sugli effetti particellari. Siamo troppo assuefatti all'idea che la grafica debba evolversi, e presto, per renderci conto che il videogioco in sé ormai fa fatica a tenere il passo. E non è un caso se a chi sostiene la necessità del monoformato gli scettici rinfaccino sempre gli stessi timori: "fatto un formato unico, quando questo verrebbe rinnovato tecnologicamente? Non rischiamo di avere lo stesso hardware per 15 anni?". E' sufficiente questa paura, questo rischio, per condannare l'idea del monoformato e dei suoi ben più significativi benefici?*

> "Sarò sincero, ti ritengo una **figura totalmente inutile** all'interno di **PlayGround**: le tue "risposte" e le tue "opinioni" proprio non suscitano **nessuna emozione** in me, di nessun tipo." Luca

(Video)gioco con i miei (video)giochi. Ne ho bisogno. Mi sento costretto. E come dopo una masturbazione mi sento in colpa per ciò che sto NON facendo: devi crescere, devi essere serio, certe cose non si fanno. Marchiato a fuoco da un'identità impalpabile chiamata società, vengo rimosso dal monitor-televisore. Ho 27 anni e sono solo 20 (forse più, forse meno) che gioco. Possiedo sei sistemi diversi, più tutti gli emulatori. Sono un HARDCORE GAMER? Non so, so che sono drogato. Vivo male. I sogni che un tempo si (video)realizzavano sono oggi vissuti con un'altra emozione. Sono cresciuto? Non so, secondo me mi hanno ucciso una parte di anima. Ri-scoprire le proprie vecchie emozioni (giocare spensieratamente come tanti anni fa) è forse impossibile, ma fortunatamente esiste l'hascish. Che schifo. Adoro i videogiochi, li faccio adorare a chi conosco, mi piacciono quelli belli (le opere d'arte), anche quelli incomprensibili dove però le menti si sono spremute. Ma perché (video)gioco? E' solo fuga? E' solo per passare il tempo (intrattenimento = trattenere tra... bleah)?
No. Gioco perché con loro imparo, con loro cresco, con loro mi arrabbio, con loro mi innamoro, con loro ho paura, con loro mi sento (onni)potente, intelligente, indifeso, in apprendimento, un esperto, un newbie. Con loro ho imparato molto sulla vita, non le cagate, le cose serie, quelle che contano. Non la informazione, ma la formazione.
Alienazione? Se solo tu avessi la fica oh mio videogioco...
Gabriele

Cut&Paste

"Quello che spero è che la gente guardi a cosa è la vita e a come andare avanti dopo la morte. Spero che inizino a pensare a queste cose, anche solo un po'"
Hironobu Sakaguchi, in riferimento al film *Final Fantasy: the Spirits Within*

"Penso a come la violenza viene messa in scena in modo fittizio nei film, oppure nei videogiochi. Insomma, alla banalizzazione o detabuizzazione della violenza nella nostra epoca. Spero che questa banalizzazione adesso abbia almeno perso la sua patente di innocenza. Che la gente la smetta di sentirsi così a cuor leggero pronta a giocare con la morte"
Wim Wenders, Regista

"Uno studio condotto dall'osservatorio sulla televisione italiana e internazionale di Eta Meta, Telemouse, conclude che per stimolare fantasia e creatività nei propri pargoli, mamma e papà possano 'fidarsi' soltanto di PC e console, grazie al mercato in espansione delle favole virtuali e dei videogiochi disneyani, una valida alternativa alle carenze della tv"
Dal sito TgCom.it

"Il sito 'huntandpunish.com', creato per distribuire un videogioco in cui il presidente degli Stati Uniti deve sparare a teste rotolanti di bin Laden ha registrato 340.000 visite negli ultimi otto giorni"
ANSA – 4 ottobre 2001

"Gli atleti del gamepad si allenano, nasce l'Olimpiade dei videogiochi"
Dario Oliviero – Repubblica.it

"Ho giocato tantissimo ai videogames nel periodo dell'adolescenza [...] A me piaceva il serpentone (poi ecco non li so i termini tecnici) e il Pac-Man. Ero veramente un fenomeno: tutti i record ce li avevo io della sala giochi"
Anna Falchi, Attrice

"Stiamo cercando di fare la cosa giusta nell'ottica del rispetto per le vittime, per i nostri clienti, per i partners e i dipendenti. Per questo motivo abbiamo realizzato una patch che rimuoverà le torri del World Trade Center da Flight Simulator 2000"
Dal sito Microsoft

"Ace Combat 4 è stato ritirato dal mercato in Giappone per alcune sezioni in cui s'intravedevano le torri gemelle di New York. Le copie disponibili saranno poche e diventeranno da collezione in breve tempo. Affrettatevi!"
Dal listino online di un negozio italiano di videogiochi

"Oltre alla tecnologia, cambiano anche gli utenti, ora meno propensi a farsi convincere dalla grancassa pubblicitaria e più inclini a valutare con attenzione pro e contro dei prodotti in offerta"
Nik Gandolfi – ZDNet Italia, in "La nuova politica di Sony Computer Entertainment in vista del Natale e dell'arrivo di Xbox"

"Una volta la mia ragazza è stata via ed io ho trascorso tre o quattro giorni lavorando ad una versione 3D di Berzerk. Sono stati i migliori tre o quattro giorni degli ultimi 20 anni"
Jon Silvera, MD di FastTrack, publisher di DarkBASIC e DIV Game Studio, software per la programmazione amatoriale

"Voglio giocare di giorno, giocare di notte, vivere giocando, morire giocando, e giocarmi l'anima dopo la camicia!"
da Notre-Dame de Paris, Victor Hugo

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q La versione giapponese del telecomando DVD ufficiale Sony funziona anche con la console PAL?

A *La periferica in sé funziona perfettamente (è identica a quella commercializzata in occidente), ma è necessario che sulla memory card siano presenti i driver specifici della versione PAL. Quelli giapponesi non vengono riconosciuti in alcun modo.*

Q Da quando ho comprato **Gran Turismo 3** non ho mai tolto il DVD dalla console fino a pochi giorni fa notando che sul disco sono presenti macchie circolari equidistanti lungo tutta la circonferenza. A che cosa sono dovute? Sono un male?

A *Non sono macchie, ma semplici depositi di polvere. Niente di preoccupante. Dovresti poterli eliminare passando un panno morbido sulla superficie del disco. Non è chiaro perché si formino, né perché lo facciano solo sui DVD, ma sembra che il fenomeno possa dipendere dal fatto che la rotazione del disco generi una carica elettrostatica che attira la polvere sulla propria superficie. Polvere che si deposita se il disco viene tenuto dentro la console quando questa è inattiva (non avete idea di quanta polvere possa accumularsi lì dentro). La cosa non dovrebbe sortire alcun effetto infausto, né al disco né al sistema, ma nel dubbio darei una spolverata di tanto in tanto. Sony, dal canto suo, consiglia di togliere ogni volta il CD/DVD dal sistema e riporlo nella sua custodia. Soprattutto se tenuto in posizione verticale perché "*l'impilazione e la conservazione in verticale dei dischi fuori dall'apposita custodia potrebbe provocarne l'incurvatura*" (Manuale PS2, pag.2). Ma si tratta delle solite precauzioni per cerebrolesi tipo "*Non gettare l'apparecchio per terra*" o peggio "*Non tentate di utilizzare il controller se non con le mani*". A dire il vero io l'ho fatto con i piedi, ma che diavolo, **Time Crisis** non è più **Time Crisis** senza il pedale ;-)*

Q Carissima redazione, sareste tanto gentili da spiegarmi come mai sembra che tra PlayStation2, Xbox e GameCube, la PlayStation2 sia quella con potenza grafica inferiore? Ossia, la grafica vista in **Biohazard** versione GameCube è possibile vederla anche su PlayStation2? La grafica vista in **Dead or Alive 3** per Xbox è riproducibile su PlayStation2? Insomma la PlayStation2 è o non è la migliore?

A *Nessuno dei titoli commercializzati fino ad oggi per GameCube (**Luigi Mansion**, **Wave Race: Blue Storm** e **Super Monkey Ball**) dimostra prestazioni oggettivamente inarrivabili per la console Sony. Da quel poco che si è visto, la grafica della versione GameCube di **Biohazard** sembra perfettamente riproducibile dalla tecnologia PlayStation2. Il discorso è più complicato per Xbox. Se ci avessi posto questa domanda prima del TGS appena terminato ti avremmo risposto perentoriamente "no, non è possibile", ma dopo aver visto la conversione di **Virtua Fighter 4** per PS2 non ne siamo più così sicuri. In ogni caso le tre piattaforme godono di specifiche abilità e soffrono di altrettanto specifiche debolezze, pertanto è difficile assegnare il titolo della "migliore console" ad una delle tre (riconoscimento che andrebbe comunque conferito sulla base del software e non della tecnologia). Non va inoltre dimenticato che PlayStation2 – per le ben note ragioni – non ha ancora dato il meglio di sé. Il divario cosmetico che separa i giochi della prima generazione da quelli della seconda è enorme e tutto lascia supporre che un simile divario distinguerà quelli della seconda da quelli della terza, e così via. Il problema è capire se il software di Xbox e GameCube, in virtù della ben nota semplicità di programmazione dei sue sistemi, seguirà il medesimo percorso evolutivo. E se **DOA3** e **Rogue Squadron II** fossero già un punto di arrivo piuttosto che di partenza? Diamo tempo al sistema Sony di maturare e ne vedremo delle belle.*

> Come mai sembra che tra PS2, Xbox e GameCube, **la PS2** sia quella con **potenza grafica inferiore**?

Q Siete a conoscenza dello sviluppo per PS2 di qualche sequel SquareSoft come **Front Mission**, **Einhander**, **Vagrant Story** o **FF Tactics**?

A *Credi che se lo fossimo non ve ne faremmo partecipi? Al momento Squaresoft sembra impegnata con la sua undicesima fantasia finale, con il RPG disneyano **Kingdom Hearts** e con il seguito di **All Stars Wrestling**. Con ogni probabilità la defezione dal mercato cinematografico dirotterà capitali verso progetti più remunerativi, e i seguiti dei suoi più famosi franchise sono senz'altro alcuni di questi.*

Q C'è qualche possibilità che **Super Monkey Ball** per GameCube venga convertito per PlayStation2, magari in versione PAL? Quel gioco mi ha intrippato parecchio dal negoziante... è davvero come una droga.

A *Nintendo non è titolare di diritti di esclusività su **Super Monkey Ball**, quindi si, c'è qualche possibilità che il titolo di Amusment Vision rotoli anche sulla piattaforma Sony in futuro, ma non ti aspettare nulla prima del terzo quarto del prossimo anno.*

Q Esiste il sito di **Super Console**? A che indirizzo? Se no, si potrebbe fare? Basterebbe una paginetta con quattro foto, ma soprattutto un'area forum/chat dedicata a vari argomenti (hardware, retrogaming, generi di giochi, sportivi, RPG eccetera) dove poter interagire con gli altri lettori e dialogare con la redazione.

A *Non esiste e si potrebbe fare. E forse si farà. Ma purtroppo al momento non è in cima all'elenco delle nostre priorità.*

Q Ho provato una copia di **GT3** PAL che girava presso un negozio di informatica e, dopo smascellamento conseguente al filmato introduttivo e vari demo di alcuni tracciati, ho ovviamente preso il joypad in mano e via. Arcade, livello difficile, Tom's Supra e 5 giri sulla Midfield Raceway. Gara entusiasmante, arrivo in prima posizione. Replay d'obbligo. E qui viene la mazzata. Dopo circa un giro e mezzo la mia Supra comincia a comportarsi in maniera inspiegabile, sbandando e finendo fuoripista varie volte, cioè non rispecchiando la mia condotta di gara (peraltro buona e rispettosa di traiettorie). Ho abbandonato il joypad sbigottito e sono fuggito via. Traveggole?

A *Strano. E' la prima volta che giunge in redazione la segnalazione di un simile bug in **Gran Turismo 3**. Ciononostante non credo che tu abbia sofferto di allucinazioni. I replay di **GT3** non vengono infatti riprodotti memorizzando la posizione assunta dai veicoli in gara ogni sessantesimo di secondo (se così fosse non resterebbe memoria sufficiente per mostrare, ad esempio, l'intero replay di una gara endurance) bensì rielaborando i valori dati in pasto all'algoritmo di fisica comportamentale durante il gioco vero e proprio. In pratica il sistema si limita a memorizzare gli input trasmessi dal giocatore via DualShock2 (accelera, frena, sterza a destra, a sinistra e così via) per poi ripeterli durante il replay lasciando che gli algoritmi del caso li traducano nei movimenti della vettura. In pratica è come se la CPU mimasse la gara dell'utente. Per rendertene conto tu stesso fai questo esperimento: gioca ad un doppio via split-screen sul circuito di Laguna Seca. Alla prima curva a sinistra taglia passando sul tratto di pista che nella modalità single player presenta una serie di coni disposti a pochi metri l'uno dall'altro (in quella a due scompaiono per alleggerire il carico computazionale). Ora osserva il replay a tutto schermo. Stavolta i coni ci sono e, sorprendentemente, vedrai la tua vettura mandarli all'aria nonostante nella gara vera e propria non ci fossero affatto! Ora, in un mondo perfetto un simile sistema dovrebbe funzionare senza intoppi (del resto si tratta di rielaborare funzioni matematiche usando le stesse variabili, e se la matematica non è un'opinione il risultato non dovrebbe cambiare), ma nel tuo caso - evidentemente e per ragioni lontane dalla nostra comprensione - uno degli "0" del codice binario è diventato un "1" (o viceversa) mandando in palla tutto il meccanismo relativo alla fase del replay. Davvero strano comunque.*

Feedback: aavecone@libero.it

IL MUSICISTA

Parte 2: Strumenti e tecniche per la creazione del sonoro di un videogioco

Come abbiamo visto nello scorso numero, la composizione della parte sonora di un videogioco è un procedimento ormai molto simile alla creazione di una partitura musicale per un film o una produzione audiovisiva. Ciò è dovuto sia alle straordinarie capacità sonore di macchine come PS2 (che supporta Dolby Digital e DTS) che all'enorme capacità di supporti e media digitali. Questi consentono di memorizzare fino a diverse ore di sonoro in qualità CD su un singolo supporto. Il connubio di tali caratteristiche ha reso possibile la realizzazione di vere e proprie opere come le soundtrack orchestrali di **Onimusha** e **Final Fantasy X**. Si tratta di straordinarie suite musicali realizzate da valenti compositori ed eseguite da orchestre di decine di elementi. In questo caso il ruolo del team di sviluppo si rivela abbastanza limitato. In altri, invece, la colonna sonora di un videogioco viene realizzata da soggetti interni alla softco, ed utilizzando sistemi digitali dedicati. Vediamo in dettaglio di cosa si tratta.

METODI DIGITALI PER LA REALIZZAZIONE DEL SONORO DI UN VIDEOGIOCO

Il processo creativo per la creazione del sonoro di un videogioco è basato su una serie di dispositivi che consentono la realizzazione di effetti sonori e musiche. Si tratta di strumenti "tradizionali" come sintetizzatori a tastiera (synthesizer, keyboard), componenti digitali (campionatori, rack di effetti, sequencer) ed informatici (workstation con hardware audio digitale dedicato, registratori digitali). Tali sistemi, apparentemente eterogenei fra loro, sono legati da uno standard universale dedicato al sincronismo ed al trasferimento di dati, il celebre MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Si tratta di un protocollo, ovvero un formato universale di trasmissione, che consente di trasmettere fra apparecchiature standardizzate una serie di messaggi ed eventi che rappresentano i vari aspetti della performance musicale. Grazie al MIDI, anche se ormai datato, è possibile sincronizzare in modo automatico una moltitudine di dispositivi diversi (dalle tastiere ai PC di ultima generazione), e gestire agevolmente sequenze musicali di ogni tipo. Il MIDI non è però solo un protocollo di sincronizzazione, ma consente anche di modificare ogni aspetto di un brano musicale anche dopo la sua acquisizione. Utilizzando, infatti, un sintetizzatore MIDI insieme ad un sequencer (dispositivo che registra e riproduce le informazioni di una performance MIDI) è possibile, in un primo tempo, suonare un brano o una frase musicale per poi ritoccare, modificare ed integrare ogni singola nota, pausa o sfumatura interpretativa. Utilizzando uno strumento tradizionale (come ad esempio un pianoforte o una chitarra), non è possibile modificare in alcun modo un brano musicale una volta che esso viene registrato su qualsiasi supporto analogico o digitale. Sono possibili solo interventi mirati alla manipolazione qualitativa del suono (equalizzazione, effetti) o rischiose ed "acrobatiche" correzioni (punch, insert, sovraincisioni). Persino i primi sintetizzatori, in grado di generare e modulare elettronicamente onde sonore, non erano in grado di gestire il sequencing, ovvero la memorizzazione di un brano musicale come serie di eventi MIDI. Un altro elemento di indubbio vantaggio legato ai sistemi MIDI è la possibilità di utilizzare un comune PC per la gestione del sequencing. Grazie alla indubbia flessibilità dei mezzi informatici, forti di notevoli capacità di calcolo e di memoria, è possibile gestire il sequencing in maniera molto efficace. Programmi come Cakewalk (*www.cakewalk.com*) e Cubase (*www.steinberg.net*) consentono di applicare ogni tipo di operazione, correzione ed effetto ad una o più sequenze MIDI, rendendo possibile la manipolazione totale di qualsiasi tipo di brano musicale. E'possibile anche gestire in maniera automatica l'arrangiamento di un brano, ed utilizzare strumenti reali e campionati all'interno delle sequenze MIDI.

Per molte persone la parola MIDI è sinonimo di suoni digitali "chippy" e di bassa fedeltà sonora. Ciò deriva dalle limitate caratteristiche hardware dei primi sintetizzatori MIDI, e dalla discutibile implementazione di tale standard nelle schede audio per PC di prima generazione. In realtà, anche per gli straordinari vantaggi sopra esposti, il MIDI è uno standard che non pone alcun limite creativo. Sono disponibili sul mercato (a prezzi spesso accessibili) sintetizzatori e moduli di espansione caratterizzati da una fedeltà e qualità sonora assoluta. Utilizzando i moderni campionatori (sampler) è persino possibile creare suoni registrando le performance di strumenti reali oppure utilizzare a tale scopo rumori e sonorità naturali.

La flessibilità dello standard MIDI (nonostante la bassa velocità di trasmissione dati, poco più di 30KB al secondo) è fondamentale per il compositore di musiche per videogiochi. Grazie ad esso è infatti possibile modificare e perfezionare liberamente un brano per sincronizzarlo, per esempio, con l'azione di una scena di intermezzo o per variare il ritmo della suspense creata dal gioco. Gli animatori 3D saranno quindi liberi di apportare modifiche al montaggio o alla durata delle scene di intermezzo, senza creare problemi ai musicisti per la realizzazione della colonna sonora. Ciò rappresenterebbe un ostacolo insormontabile utilizzando metodi "tradizionali", costringendo a suonare nuovamente il brano in questione per ogni minima modifica di tempo, tonalità o durata. E' semplice immaginare la portata dell'impegno economico che rappresenterebbe una procedimento "riparativo" del genere per un brano eseguito da un'orchestra costituita da numerosi elementi. Il MIDI consente di gestire anche dispositivi di diverso genere, come generatori di effetti digitali e registratori, consentendo, ad esempio, l'applicazione di un determinato effetto digitale in corrispondenza di un preciso evento e di sincronizzare l'incisione di un brano in un preciso istante.

GLI EFFETTI SONORI

La manipolazione degli effetti sonori è un procedimento che ha recentemente goduto di notevoli miglioramenti tecnologici. A differenza di ciò che avviene per la gestione delle ben più "leggere" sequenze MIDI, la manipolazione dell'audio digitale consiste in gravose elaborazioni computazionali. Se si considera il fatto che un minuto di audio stereo in qualità CD ha una dimensione di ben nove megabyte, è possibile intuire che l'elaborazione e la gestione di complessi effetti digitali costituisce un compito che può portar via anche parecchie ore macchina di calcolo.

L'audio viene memorizzato in digitale come una forma d'onda generata dal processo di campionamento, ovvero dall'acquisizione del suono da parte del sistema elettronico. Una volta digitalizzato, è possibile applicare al suono una gran quantità di effetti, manipolazioni ed operazioni speciali che consentono di ottenere risultati strabilianti. E'infatti possibile rallentare o velocizzare, cambiare la tonalità, tagliare ed incollare, equalizzare la forma d'onda senza dover subire alcuna perdita qualitativa o effetti indesiderati (fruscio, rumori). Il mezzo digitale consente sia di applicare effetti comparabili a quelli analogici (riverbero, chorus, eco etc.) ma di qualità straordinaria che eseguire operazioni come il pitch shifting, l'eliminazione del fruscio e la variazione di velocità, praticamente impossibili in altro modo. Utilizzando il mezzo digitale non esistono limiti, se non la propria creatività, per realizzare ogni sorta di effetto sonoro senza scendere a compromessi.

NEXT MONTH

Il prossimo mese, dopo aver completato l'analisi degli effetti sonori in un videogioco, analizzeremo le tecniche audio più avanzate disponibili al momento. Vedremo come realizzare un audio posizionale 3D in Dolby Digital 5.1, e scopriremo i segreti delle tecniche avanzate (DTS, THX) che tra non molto arricchiranno il mondo dei videogiochi con esperienze sonore di livello cinematografico.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

Iron Monkey

(Siunin Wong Fei-hung tsi titmalau, HK 1993*)*

Ambientato nella Cina della dinastia Ching, *Iron Monkey* narra della vita del leggendario erborista Dr.Yang e del suo alter ego, l'Iron Monkey del titolo appunto, intento a proteggere i poveri e i bisognosi contro gli eccessi barbarici del corrotto regime politico e del viscido governatore locale. Il nostro "Robin Hood" dagli occhi a mandorla si aggira per il villaggio, volando sui tetti nella notte scura, rubando ai ricchi e ai corrotti per donare speranza ai più bisognosi. Il governatore disperato non troverà soluzione migliore che imprigionare nelle segrete tutti coloro che abbiano qualcosa in comune con il furfante o semplicemente mostrino atteggiamenti sospettosamente scimmieschi, con l'intento di far uscire allo scoperto l'eroe. Tra le vittime del governatore vi è anche l'incolpevole Maestro Wong Kei-Ying e suo figlio Wong Fei-Hung. Quest'ultimo verrà imprigionato sino a quando il padre non riuscirà ad acciuffare, grazie al suo eccellente kung-fu, il temibile ladro. I due, dopo essere venuti a contatto "fisico", riusciranno a chiarire le loro posizioni e a trovare una via di salvezza per entrambi, non prima però di aver combattuto contro i temibili emissari mandati dall'imperatore in persona, tra cui un sanguinario killer shaolin ed il suo mortifero attacco King Kong Palm!

Iron Monkey è un bellissimo esempio di cinematografia marziale all'arma bianca tipica del genere *wu xia pian*, dove irreale, verosimile e reale convivono in maniera armonica, sempre contestualmente alla storia del film e mai sopra le righe. La scelta del regista di raccontare una storia non metropolitana e quindi assai sanguinolenta (tipica del cinema contemporaneo di Hong Kong), ma di circondarla invece di un'aurea misticia-storica, ci permette di scoprire un'antica ed affascinante cultura attraverso la sua cucina, la sua medicina (l'agopuntura e le erbe a scopo curativo), i suoi strumenti musicali, le relazioni interpersonali ed il suo tipico sense of humor.

Diretto da Woo-ping Yuen, divenuto famoso in occidente per il suo contributo come coreografo di arti marziali per *La Tigre e il Dragone* e *Matrix* (ma ancor di più ai fan di questo genere per la regia dei bellissimi *Snake in the Eagle's Shadow* e *Drunken Master*, entrambi con Jackie Chan), *Iron Monkey* è uno dei più visivamente spettacolari film mai prodotti negli studios di Hong Kong. Infatti è considerato da molti fan e critici come uno dei film con le scene più intricate e tecnicamente difficili mai girate. Gli interpreti Donnie Yen (talento sprecato in occidente nel il film *Highlander: Endgame*) e Rongguang Yu sono senza dubbio due dei più rinomati "artisti marziali" attualmente a lavoro in produzioni di questo genere. Impressionante inoltre l'interpretazione del piccolo Tsang Sze-Man, con il suo micidiale shaolin kung fu, nella parte di Wong Fei-Hung, personaggio tra l'altro famoso ai più per essere stato interpretato in età già adulta da Jackie Chan in *Drunken Master* e da Jet Li in *Once Upon A Time In China*.

Primo, ma sicuramente non ultimo, prodotto della Hong Kong Legends a comparire su queste pagine, il DVD di *Iron Monkey* è un vero capolavoro di realizzazione sotto ogni punto di vista, merito dell'evidente interesse della casa britannica per la produzione cinematografica di Hong Kong (la specializzazione equivale ad alta qualità evidentemente). Che si tratti di un DVD di elevata fattura lo si evince subito dai bellissimi menù animati. L'etichetta londinese ha intensificato i propri sforzi nell'acquisizione del miglior video possibile. Recuperati i negativi della pellicola e perfezionati attraverso un software di manipolazione digitale (con l'eliminazione di sporcizie varie e delle patine bianche tipiche delle sovraesposizioni), è stato possibile ottenere una fotografia e una nitidezza dell'immagine più fedele all'originale. L'audio in DD 5.1 si fa apprezzare soprattutto nella sua versione originale, con la perfetta acustica dei dialoghi e degli effetti sonori oltre che con l'uso dell'LFE (aka il subwoofer) durante le scene di combattimento. Il lavoro di masterizzazione, che per la sua qualità può essere tranquillamente considerato come un prezioso extra, viene comunque arricchito ulteriormente dai contenuti speciali. Le interviste all'attore Donnie Yen, ma soprattutto al regista, offrono dell'utile materiale di approfondimento per tutti i fan di questo genere. Nella lunga intervista a Woo-ping Yuen (sottotitolata in inglese), presa durante il periodo di lavorazione del film, veniamo infatti a conoscenza del suo apprendistato giovanile sotto gli insegnamenti del padre, maestro integerrimo di kung fu, e dei suoi primi lavori per l'Opera di Pechino.

Scheda artistica:

Regia
Woo-ping Yuen
Sceneggiatura
Tai-Muk Lau, Cheung Tan
Interpreti principali
Donnie Yen (Wong Kei-Ying), Rongguang Yu (Dr. Yang/Iron Monkey), Tsang Sze-Man (Wong Fei-Hung), Jean Wang (Orchid Ho), Yee Kwan Yan (Hiu Hing)
Prodotto da
Film Workshop, Golden Harvest Company

Scheda tecnica

Formato schermo	1.78:1 anamorfico
Formati sonori	Ing (DD 5.1), Cant (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Ted
Contenuti speciali	Interviste a Donnie Yen e al regista Woo-ping Yuen, trailer cinematografico
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Hong Kong Legends
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	£.13.00

>>incoming

MOVIE*news*

Storytelling è l'ultimo lungometraggio del regista Todd Solondz, presentato a Cannes nella categoria "Un certain regard". Il regista, autore di *Fuga dalla scuola media* e *Happiness*, si può tranquillamente definire come un autore di commedie agrodolci - a dire il vero molto "pesanti - che ritraggono in maniera eccellente le contraddizioni e il decadimento culturale della società occidentale. Il film è diviso in due storie, *Fiction* e *Nonfiction*, ambientate entrambe nello stesso liceo americano ed hanno come al solito dei protagonisti patetici immancabilmente perdenti, continuamente alla ricerca del proprio egoistico piacere.

L'attore Eric Bana è stato scelto per interpretare il ruolo del Dr. Bruce Banner nell'ultimo film di Ang Lee (*La Tigre e il Dragone*): **The Incredible Hulk** (uscita prevista nel 2003). Sconosciuto ai più l'attore è stato scelto per l'insistenza dello stesso regista, affascinato dalla sua interpretazione nel film *Chopper*. Gli effetti speciali saranno curati dalla Industrial Light & Magic di Lucas mentre il plot originale supervisionato da Stan Lee racconta di un esperimento scientifico per la mutazione genetica dell'uomo al fine di adattarlo alla vita su una colonia marziana. L'esperimento andrà eventualmente alla malora e l'alter ego del dottore sarà costretto a dare la caccia a dei pericolosi super-mutanti in fuga.

The Faculty

(id, USA 1998*)*

Nel liceo di una piccola cittadina dell'Ohio gli insegnanti incominciano stranamente a cambiare le proprie abitudini. Quando il giovane studente Casey troverà nei giardini della scuola uno strano parassita e assisterà assieme alla bella Delilah all'apparente assassinio dell'infermiera della scuola da parte di alcuni professori, per poi vederla viva e vegeta il giorno successivo, inizierà a sospettare ciò che i racconti e i film di fantascienza già da tempo narravano: ovvero gli alieni sono tra di noi, ma non lo sappiamo. Nel momento in cui i nostri avranno, con qualche problema, convinto della situazione anche altri loro amici, l'intera scuola, corpo insegnanti e studenti, sarà stata già invasata dai terribili alieni pronti ad espandersi oltre i confini della loro città per conquistare l'intero pianeta.

Certo il plot non è uno dei più originali in circolazione, ma sarebbe troppo sbrigativo liquidarlo come il solito slasher movie girato in salsa adolescenziale. Infatti, sebbene film come *La cosa* di Carpenter e *L'invasione degli ultracorpi* di Siegel vengano ripresi e comunque citati senza timore, *The Faculty* è un divertente fanta-action-movie a tratti splatter condito da un pizzico di gore - che non fa mai male - diretto magistralmente dal bravo Robert Rodriguez (il suo *Dal tramonto all'alba* non era poi così male, anzi) e sceneggiato dal famigerato Kevin "Scream" Williamson, a suo agio nel tratteggiare la psicologia dei personaggi e nel descrivere quel difficile e variegato ambiente delle High School americane e i difficili rapporti interpersonali dei giovani studenti (Williamson è tra l'altro l'ideatore del serial *Dawson's Creek*). Il film trova quindi spunti originali di riflessione nel delineare una netta demarcazione tra il pericolo di omologazione, nei costumi e nel pensiero, rappresentato dall'imminente invasione totalizzante degli alieni ("*se ti unisciti a noi non avrai più problemi e la tua vita trascorrerà serena*" rassicura uno di questi) e la natura poli-culturale e diversificata degli adolescenti che, arrangiandosi in modo squisitamente umano, alla fine avranno la meglio su di loro. Se si tiene conto, inoltre, che l'unica arma in grado di vincere gli alieni è un mix di droghe sintetiche, si può intuire il motivo per il quale la pellicola abbia giaciuto per diversi anni nelle cantine della Cecchi Gori senza mai giungere nelle sale cinematografiche: ovvero la presenza di un messaggio velatamente salvifico e antiproibizionista riguardante le sostanze stupefacenti. Scena da ricordare: la partita-massacro di football tra la squadra aliena e quella umana accompagnata magistralmente dal pezzo *Another brick in the wall* del mitico Roger Waters.

Scheda artistica:

Regia
Robert Rodriguez
Sceneggiatura
David Wechter, Kevin Williamson
Interpreti principali
Elijah Wood (Casey Conner), Josh Hartnett (Zeke Tyler), Clea DuVall (Stokely "Stokes" Mitchell), Shawn Hatosy (Stan Washington), Jordana Brewster (Delilah Profitt)
Prodotto da
Los Hooligans, Dimension Films

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita (per non udenti), Ita (obbligatori per traccia ing)
Contenuti speciali	Interviste a Elijah Wood e Jordana Brewster, making of
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Cecchi Gori Home Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.34.000

Sotto il profilo tecnico l'immagine può contare su un più che discreto master video targato Miramax e su una codifica audio DD 5.1 degnamente apprezzabile anche per la traccia in italiano. Tra gli extra troviamo un breve dietro le quinte, una intervista a Elijah Wood (Frodo nell'imminente *Il Signore degli anelli*) e alla bellissima Jordana Brewster (*The Fast and the Furious*).

DVD Remote Control

Commercializzato in Giappone già da tempo, il telecomando DVD ufficiale Sony per PlayStation2 è finalmente disponibile anche in Italia da settembre. Assieme alla periferica è stato distribuito un CD-ROM contenente il primo aggiornamento del driver di gestione del DVD che dalla versione 1.20 passa alla 2.10. A differenza di quanto si riteneva, l'aggiornamento non modifica il bios di sistema, ma si "installa" nella memory card, occupando poco più di 2 megabyte. Una decisione saggia, a ben vedere, considerati i rischi di un eventuale intoppo durante la fase di flash del bios (perdita di corrente in primis).
Le novità introdotte dall'aggiornamento sono molteplici e spaziano dall'inclusione di nuove funzioni all'eliminazione di alcuni bug ed incompatibilità del software di riproduzione dei DVD. Nel primo caso si segnalano l'introduzione di tre diverse velocità di scansione (contro l'unica offerta dal driver preinstallato), della funzione di moviola (SLOW), di SHUFFLE (riproduzione casuale di capitoli o titoli), di REPEAT A<->B (riproduzione, ciclica o meno, di una sezione del film definita dall'utente) e di PROGRAM (riproduzione di titoli e capitoli secondo l'ordine definito dall'utente). Compare inoltre l'inedita possibilità di visualizzare il tempo di riproduzione trascorso o rimanete, totale o parziale, agendo ripetutamente sul tasto TIME. Per quanto riguarda le riparazioni ai seppur rari incespicamenti del software, oltre ad aver apparentemente scongiurato l'occorrenza di incompatibilità di PlayStation2 con alcuni DVD Video in commercio, il nuovo driver ha sistemato anche i problemi di asincronia fra audio e video che attanagliavano la riproduzione di certi film. Una gran bella cosa.

Sottile, leggerissimo ed ergonomico, il telecomando svolge il suo ruolo egregiamente comunicando con l'unità di ricezione anche da notevole distanza (purchè non vi siano astacoli fra i due). A differenza delle periferiche terze parti (che si limitano a riproporre unicamente le funzioni accessibili attraverso i tasti del DualShock2), quello ufficiale Sony dà accesso diretto (leggi con la semplice pressione del tasto corrispondente) alla selezione delle lingue di audio e sottotitoli, nonché degli angoli di visuale nei DVD che supportano questa caratteristica.
Sebbene le novità introdotte e le riparazioni apportate dal nuovo driver siano più che sufficienti a fare del telecomando un acquisto irrinunciabile per chiunque voglia sfruttare al massimo le potenzialità di PlayStation2 in modalità lettore DVD, è bene completarne l'analisi soffermarsi su alcuni difetti e mancanze che potrebbero scontentare le persone più esigenti. Se da un lato il colore scuro della periferica si sposa perfettamente con quello del sistema principale, dall'altro rende problematico l'accesso alle funzioni desiderate in condizioni di scarsa luminosità. Malgrado i tasti principali di Play, Pausa e Stop siano immediatamente riconoscibili al tatto, l'omogeneità degli altri obbliga a memorizzarne la dislocazione e a tenere sempre un dito poggiato su un tasto di riferimento. Più saggio (e nemmeno così costoso) sarebbe stato l'uso di materiali o vernici fosforescenti. Ben più grave è l'impiego di un ricevitore a raggi infrarossi senza porta passante per il DualShock2, il che obbliga a disinserire quest'ultimo ogni qual volta si desideri usare il telecomando. Sopperisce in parte a questo inconveniente la possibilità di alloggiare il ricevitore nella seconda porta controller. E ancora. Stupisce l'assenza di un tasto per l'accensione e lo spegnimento a distanza della console. Nonostante esista la possibilità di tenerla in modalità stand-by, l'unico modo per avviarne il funzionamento resta agire manualmente sul tasto "RESET" posto sullo chassis. Discorso e critica analoghi valgono per la funzione di Eject. Gradito sarebbe stato inoltre l'allargamento dell'impiego del telecomando nell'ambito del lettore CD audio. Del resto i tasti necessari per le funzioni di base ci sono tutti, anche il tastierino numerico, ideale per la selezione dei brani. Pazienza, sarà per il prossimo aggiornamento software.

Dimensioni
5x159x17 mm
Peso
72g
La confezione include:
1 Telecomando (SCPH-10172)
1 Unità di ricezione a raggi infrarossi (IR)
1 Utility Disc (con driver DVD ver. 2.10)
2 batterie ministilo (AAA)
Prezzo consigliato
L.59.900

DVD*news*

La **Anchor Bay Entertainment**, dopo essersi fatta le ossa su suolo americano, è pronta a sbarcare nel Vecchio Continente portando con sé un carico di "primizie" veramente invidiabile. Piantato il campo base in Inghilterra la label d'oltreoceano ora potrà farsi valere anche dai videoamatori di Regione 2. Per noi utenti, infatti, non possono fare altro che acquolina i numerosi DVD della casa, pronti per essere convertiti per il nostro mercato.

Specializzata principalmente nel genere horror, il catalogo, consultabile al sito www.anchorbayentertainment.com, comprende DVD di alta qualità tra i quali segnaliamo: *Suspiria* e *Profondo Rosso* di Dario Argento (trattati come special edition a tutti gli effetti con video ed audio completamente rimasterizzati ed una pletora di interessantissimi documenti extra), il capolavoro di Michael Mann *Manhunter* (anch'esso in edizione speciale), *Halloween* di John Carpenter, *Hellraiser* di Clive Barker, i tre capitoli di *Evil Dead* di Sam Raimi e numerosi horror italiani diretti da Lamberto Bava (*Demoni* e *Demoni 2*) e dal sopraccitato maestro dell'incubo.

Siccome il mercato di Regione 2 non offre unicamente DVD italiani o inglesi, è la volta di segnalare un'etichetta francese: la TF1 Vidéo. Questa ha sfornato ultimamente una bellissima edizione su due DVD del film **In The Mood For Love** scritto e diretto da Wong Kar-Wai. La Hong Kong anni sessanta è il bellissimo sfondo per questa indimenticabile storia d'amore narrata con eleganza e poesia dal cineasta cinese, che vede i due protagonisti della storia, Chow e Chan, inseguirsi nello spazio e nel tempo legati da un amore intramontabile. L'audio è in DD 5.1 per la traccia originale cantonese e per quella francese mentre tra le molte sottotitolazioni vi è disponibile anche quella italiana. Il video anamorfico rispetta il formato originale e la qualità dell'immagine risulta a livelli ottimali. Tra i contenuti speciali, oltre ai più comuni making of e interviste varie, vi sono quattro stanze-contenitori extra (Guest House, Hotel, Restaurant e la Local Businesses). Accedendovi è possibile visionare documenti inerenti la lavorazione del film, ascoltare le bellissime musiche della colonna sonora, oppure vedere i diversi finali del film o apprendere qualcosa di più sulla lavorazione dei bellissimi abiti femminili (i *cheongsams*) e delle acconciature per signora (?) tipiche di quel periodo.

R&B cafe

Rhythm'n Books

gestitione: IvanFulco ed ErikPede

WELCOME MESSAGE

Ed ecco alcuni amici che si occupa di cultura del videogioco, di arte del videogioco, di scienza della comunicazione del videogioco. Gruppo di appassionati che hanno deciso che forse, a questo punto, era il caso di cercare di dare dignità a questo metodo legale per sottrarsi i capelli. Ma intanto, mentre su **Super Console** ci si confronta, il 90% circa dei videogiocatori si chiede perché sprecare pagine di una "rivista di VG" con specchi e rubriche, sottraendo spazio prezioso (!) a videogiochi veri (leggi: recensioni). Bene, se stanno leggendo queste righe forse siete parte del restante 10%. In una rivista che non è solo una "rivista di VG", nonostante sia costretta alla logica del preview-review mentre finora per far cambiare il mondo, **R&B cafe** apre un'altra piccola finestra sull'oltre-videogioco. Ogni mese la recensione di un libro e di un CD soundtrack. Ovviamente ambedue riguardanti i videogiochi. Buona lettura.

[book] Il popolo del joystick

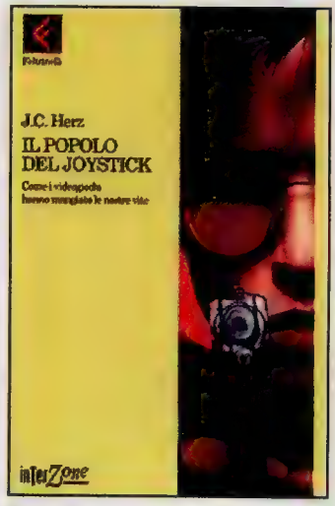
Per avvicinare al videogioco la comunità tecnoignorante è necessario spaccare gli spigoli dei gradini. Il gradino della tecnologia di base, motivo di disagio epidermico per molti. Il gradino del videogioco stesso, territorio popolato di credenze strane, regno della superficialità che, nella mentalità comune, non conosce nulla di complesso. J.C. Herz sceglie la strada semplice delle persone. *Il popolo del joystick* non è un'opera tecnica o didascalica. Rifugge l'aspetto tecnologico e racconta il videogioco come una storia-collage-di-storie. Herz parla con videogiocatori e addetti ai lavori, con collezionisti e osservatori. E ogni tanto, perché no, si sofferma a riflettere su cosa abbiano detto. Proprio perché **Missile Command** si può spiegare quanto si vuole, ma non lo si capirà mai finché non si realizza ciò che significa per un videogiocatore...

Herz ci introduce nei meccanismi e nei pensieri della joystick nation dando la parola direttamente ai suoi abitanti. È così che ci racconta la nascita del primo videogioco, **Spacewar**, dalle parole del creatore Steve Russell, o la follia del retrocollezionismo, dall'appartamento di Manhattan "pieno zeppo di sistemi hardware dimenticati" di un avvocato che si trasforma in collezionista nei week-end. "*Conosco un tipo* – racconta un personaggio [vero, ma personaggio] del suo libro – *che si è licenziato dal proprio posto di ingegnere alla Boeing per poter giocare a Defender tutto il giorno; a dire il vero era un circuito di tornei: andavano in giro a giocare a Defender e venivano pagati*". Herz percorre tutti i sentieri del videogioco in questo modo. Dalla filosofia di **Doom**, all'evoluzione delle sale giochi, alla nascita del gioco online, alle storie bizzarre (per il mondo esterno) di grafici 3D o di musicisti, fino ai temi classici 'ragazze videogiocatrici' e 'violenza et moralismo'. Nelle sue pagine affiorano ben pochi luoghi comuni. Ci sono le emozioni degli anni dell'Atari 2600, il racconto di più generazioni a confronto e il valore tecno-sociale del videogioco, proiettato nel futuro per sua stessa natura. "*In certi luoghi* [le sale giochi, ndr] *il piccolo Johnny, bianco e delle classi medie sta spalla a spalla coi proletari portoricani. Il fatto che le razze e le classi si mischino è la vera ragione del disappunto dei moralisti contro i videogiochi*". È questo muro che Herz vuole superare. E ci riesce, quantomeno in parte, comunicando la passione nascosta dietro milioni di monetine infilate nei cassoni.

Il popolo del joystick si legge come si leggerebbe un romanzo da spiaggia. Ma con quest'ultimo ha in comune solo la semplicità di scrittura. Intelligente, ricco di spunti per riflettere o sorridere, il lavoro della Herz permette di inquadrare in un'ottica nuova la spina dorsale ciondolante di una fatality a **Mortal Kombat**. Pochi i cali di ritmo. Nelle pagine dedicate alla definizione dei generi, ad esempio, quando la superficialità lascia dubbiosi i ludoignoranti e indifferenti gli esperti. Un paio, invece, i limiti intrinseci del libro: i suoi 4 anni di età e il riferimento prevalente alla cultura USA. Elementi che possono comunque passare in secondo piano. Un libro consigliato a tutti. In particolar modo chi fa parte della joystick nation e, incuriosito, voglia conoscerne gli altri abitanti e le loro storie.

L'autrice

Jessie Cameron Herz (New York, 1971) è diventata famosa con *I surfisti di Internet* (Feltrinelli, 1995), panoramica sulla vita e la cultura all'interno delle reti. Ha collaborato tra gli altri con Wired, Rolling Stone, Playboy, GQ, New York Observer e Miami Herald. È stata la prima critica di videogiochi del New York Times, per il quale ha curato una rubrica settimanale di arte e scienza dell'intrattenimento interattivo. William Gibson ha definito il suo *I surfisti di Internet* "*letteratura di viaggio post-geografica*". Vive e lavora a Manhattan. Il suo videogioco preferito è **Missile Command**.



Scheda informativa
Titolo: Il popolo del joystick – Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite
Titolo originale: Joystick Nation: how videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds
Autore: J.C. Herz
Editore: Feltrinelli – Collana Interzone
Anno: 1997 (ed. originale) – 1998 (ed. italiana)
Pagine: 229
Prezzo: 35.000 lire

[cd] Final Fantasy Tactics Original Sound Track

Nonostante la continua evoluzione di cui si sta rendendo protagonista, la musica per videogiochi difficilmente va oltre la semplice funzionalità. Una colonna sonora realizzata appositamente per un videogame può accompagnarlo alla perfezione, assecondarne lo spirito e innalzarne la qualità globale, ma raramente riesce a veicolare adeguatamente il messaggio alla base del gioco stesso (nel caso ce ne sia uno, s'intende) e, soprattutto, a trasmettere emozioni di qualsiasi tipo. Le eccezioni alla regola, fortunatamente, esistono e sono costituite da capolavori come il qui presente OST di **Final Fantasy Tactics**, portato dal genio di Iwata e Sakimoto allo stato di autentico cult per gli estimatori della musica per videogiochi.

Caratterizzata da uno stile classicheggiante e da un'impronta dichiaratamente epica, la colonna sonora dell'originale gioco strategico targato SquareSoft propone brani strumentali brevi (e quindi ripetuti una o più volte per permetterne il pieno apprezzamento) ed intensi, i cui toni vanno dal mistico all'adrenalinico passando per il militaresco. Archi, fiati, percussioni, campanelle e corni si scambiano continuamente il ruolo di protagonisti, amalgamandosi comunque alla perfezione in ogni traccia e conferendo ai brani una vibrante potenza o una soave delicatezza, a seconda dei casi. Un contrasto, questo, su cui Iwata e Sakimoto hanno insistito parecchio, arrivando a dotare i due dischi che compongono la colonna sonora di due "anime" opposte, una più lieve ed epica per il primo CD ed una più "pesante" ed angosciante per il secondo. L'omaggio al classico Preludio di **Final Fantasy** contenuto nel brano *P.R. Movie* (H.S.) lascia intuire immediatamente l'orientamento del primo disco, che assume poi un'impostazione più epica con *Prologue Movie* (H.S.), fatto di un alternarsi di corni e percussioni che comunicano sensazioni legate alla guerra e all'eroismo dei soldati, e *Trisection* (H.S.), in cui è il ritmo a farla da padrone con i suoi avvincenti alti e bassi e gli archi che si "inseguono" senza sosta. I temi utilizzati per la mappa di gioco, i negozi e le taverne (M.I.) sono eccellenti esempi di gaiezza e spensieratezza, così come il sottofondo musicale del *Tutorial* (M.I.), che aiuta a rilassarsi e favorisce la concentrazione. Più distanti dallo spirito del CD sono le tracce intitolate all'ansia (M.I.) e alla tensione (H.S.), che traducono mirabilmente in musica questi due stati d'animo e anticipano in qualche modo i temi del secondo disco, al quale si arriva dopo essere passati per *Apoplexy* (in cui Sakimoto tiene sulle spine l'ascoltatore e lo esalta al tempo stesso) e *Back Fire* (M.I.), il cui ritmo serrato fa da ponte verso le atmosfere "oscure" che pervadono la seconda metà della colonna sonora. Quest'ultima, a dire il vero, inizia con un brano di struggente tristezza (*Omoide*, H.S.), per poi passare subito all'inquietudine del *Tema di Dycedarg* (H.S.) e alla mesta reinterpretazione dei temi principali affidata agli archi e alle percussioni di *Antipyretic* (H.S.). *Espionage* (H.S.), con il suo andamento altalenante e cupo, insinua dubbi e insicurezze (la trama di **FFT** presenta la sua bella dose di subdoli tradimenti, del resto) che sfociano a loro volta nel dramma interiore inquadrato dai fiati di *Under The Stars* (M.I.) e dalla delicata gravità di *Requiem* (H.S.). Paura e apprensione sono i temi portanti della minacciosa *The Pervert* (M.I.), resa ancora più greve da un set di percussioni degne di un sabba, e di *Night Attack* (M.I.), che porta alla mente l'ansia dei guerrieri per una battaglia campale. Di carattere completamente diverso sono *Antidote* e il tema del ritrovamento dei tesori (H.S.), che sembrano voler dare un messaggio di speranza in vista della conclusione delle vicissitudini dei protagonisti del gioco. E il finale, infatti, non tarda a presentarsi sotto forma del brano *Epilogue Movie* (H.S.), che riporta la calma e la tranquillità concedendosi tuttavia una nota malinconica (un breve passaggio che accenna agli aspetti più oscuri del finale di **FFT**), prontamente rimpiazzata dal tripudio di percussioni, fiati e archi che chiude il pezzo. Un tripudio, in sostanza, di cui nessun appassionato dovrebbe privarsi, dato che ciò equivarrebbe alla rinuncia volontaria ad un'opera meravigliosa, probabilmente senza eguali nell'ambito della musica per videogiochi.

Scheda informativa
Titolo: Final Fantasy Tactics Original Sound Track
Autore: Masaharu Iwata / Hitoshi Sakimoto
Editore: DigiCube (SSCX-10008) (Giappone)
Anno: 1997
Note: 2 CD, 42 (74:53) + 29 (75:37) tracce

Compatibile PS2™, Playstation™ e PSone™

REAL FORCE FEEDBACK

www.atomic-accessories.com

" Ci sono tanti volanti che fanno affidamento sulla tecnologia, ma solo pochi rendono la simulazione di guida un vero avvenimento "

911 Turbo Wheel

- *FORCE FEEDBACK* sul volante per una reale simulazione di guida.
- Funzione di vibrazione nel volante e nella pedaliera.
- Funzione analogica per simulare lo sterzo di guida a 180°.
- Controllo della velocità e della frenata analogici.
- Cambio programmabile.
- Completo di freno a mano programmabile.

911 Turbo Wheel

ATOMIC ACCESSORIES

è inoltre: linea Playstation™, linea PS2™, linea Gameboy Pocket™ e Color™, e linea Gameboy Advance™

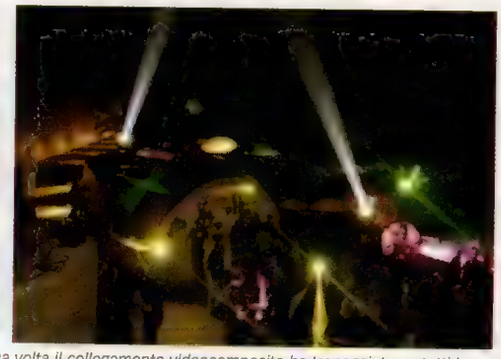
▶ Il volante *911 Turbo Wheel* ATOMIC è completamente analogico e consente una simulazione di guida sorprendentemente realistica grazie alla funzione FEED BACK e alla comonibilità DUAL SHOCK™ e DUAL SHOCK 2™.

Tutti i nomi e i loghi qui presentati appartengono ai legittimi proprietari.
©2003 D+ INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati

hanno collaborato: ivan**fulco** massimo**rovatti**

Xbox in Europa

X01



(a sinistra) La discoteca in cui si è svolta la presentazione. Ancora una volta il collegamento videocomposito ha troneggiato su tutti i monitor presenti, in particolar modo quelli collegati alle console test. (a destra) La Maison Bulle, complesso progettato da Pierre Cardin e sede dell'X01. Probabilmente il luogo più assurdo degli show degli ultimi anni.

Avvisaglie di console war sui tre mercati, ovvero, come Microsoft tenta la scalata ad una montagna di 20 milioni di PS2. Nel corso dell'X01, presentazione ufficiale alla stampa tenutasi il 16 e 17 ottobre nei pressi di Cannes, Microsoft ha scaricato sul tavolo buona parte dell'arsenale allestito in questi mesi contro la concorrenza. E prima di tutto ha parlato del futuro: Xbox verrà lanciata in Europa (in 16 paesi contemporaneamente) il 14 marzo 2002. Titoli al lancio: circa 40. Prezzo di lancio: 479 E (930 mila lire circa, prezzo suggerito). L'equivalente del prezzo psicologico per il mercato UK, ovvero 299 sterline. Brusio in sala…

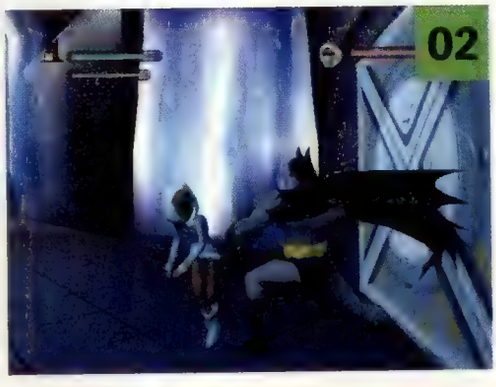
All'interno del complesso onirico della Maison Bulle, progettata 30 anni fa da un Pierre Cardin in evidente stato di ebbrezza, si concentrano tutte le speranze di Microsoft di sfondare sul mercato europeo. Circa 40 i titoli presentati. Quasi 500 i giornalisti convenuti. Oltre una dozzina i publisher impegnati nell'opera di convincimento (non subliminale, tutt'altro) della fauna giornalistica di cui sopra. Molti gli Xboss europei presenti per amplificare l'evento. In una presentazione in stile disco (tenutasi appunto nella discoteca sottostante il piccolo anfiteatro del complesso pierrecardiniano), i pezzi grossi Xbox/3rd party snocciolano in successione dati e filosofia del fenomeno: "Microsoft produce una console, tremate". Sandy Duncan apre la presentazione e introduce Ed Fries, vice presidente della divisione games publishing. Fries tesse ovviamente le lodi di Microsoft, innalza **Halo** a simbolo delle capacità di coinvolgimento del videogioco e irrompe con tono perentorio: *"oggi qui abbiamo alcuni dei migliori game designers del mondo"*. Moti di approvazione. Giusto in tempo per l'esordio di Peter Molyneux su un altro dei palchetti minimali della discoteca, a pochi centimetri dal naso del pubblico. Mentre sullo schermo girano immagini di **Project Ego**, con il faccione del protagonista in primo piano (belle le texture, ma dimenticare la realizzazione degli occhi), il re di Lionhead Studios parla dei suoi ultimi 15 anni di speranze. *"Ho aspettato tutti questi anni un hardware del genere"*. Un modo per dire: ora tutto quello che ho in mente potrà essere finalmente riversato su codice. Ma non specifica se ci vorranno altri 15 anni per farlo. E intanto molla al pubblico una semplice immagine statica di **BC**, titolo in lavorazione da parte di Intrepid Games, gruppo satellite di Lionhead. Quindi ennesimo stacco e parola che torna a Fries, biondamente pacato, che non tituba e spara altre due cartucce sui monitor disposti in cerchio attorno alla pista: **Rallisport Challenge** e **Brute Force**. Circa il primo, presentato in forma giocabile, rimandiamo alla preview e ci limitiamo a riportare un botta e risposta con il team responsabile (Digital Illusions) - Q: *"Perché la I in ralli?"* - A: *"E perché no?"*. Circa il secondo rimandiamo (again) alla preview e ci limitiamo a ricordare lo status di early-development del progetto. Ma intanto siamo già alla fine della Fries session e le luci si spostano. Lorne Lanning, capo fisico/spirituale di Oddworld Inhabitants, surclassa psicologicamente gli astanti con il suo aspetto tenebroso e maledetto, iniziando ad educare i giornalisti circa la "Oddworld philosophy": il mondo dei VG ha bisogno di personaggi vivi, con una memoria, una personalità e tanto umorismo. Durante la duegiorni Lanning tornerà spesso sul concetto di hilarious characters. E un motivo, alla fine, scopriremo che esiste (occhio alla preview di **Munch's Oddysee**). Quindi ancora interventi alternati. Duncan: *"il successo di Xbox dipende dai nostri partners"*. Seamus Blackley, responsabile dell'Advanced Technology Group (co-padre di Xbox): *"una piattaforma viene giudicata secondo i risultati, secondo i suoi giochi"* e *"la produzione Xbox è iniziata presso il nostro impianto ungherese"*. Console sfornate: circa 100.000 a settimana. Previsione pezzi distribuiti: 1.5 milioni nel periodo marzo/giugno 2002. Obiettivo: distribuzione perfetta, nessuna attesa, rifornimenti costanti, serietà, pulizia e ampio parcheggio. Ricordando che, a parte umorismi di varia natura, Sony questo non è stata capace di farlo. E ancora. Scott Dodkins, di Activision: *"Ecco a voi"*. E sugli schermi iniziano a girare immagini (perlopiù di azione in tempo reale) di **Tony Hawk's Pro Skater 2X**, **Blade, Spiderman**, **Star Wars Obi Wan** e poco altro. Freddezza in sala. Quindi l'annuncio di un nuovo titolo che promette di spaccare gli schermi. E sugli schermi, come ovvio, le immagini che spaccano di **Wreckless**, il **Runabout/Driver** dell'era Xbox a base di incursioni sui marciapiedi e killeraggio del codice della strada (vedi preview). La comparsa di David Gardner di Electronic Arts riporta invece i presenti sulla Terra, pronti alla consueta esplosione di immagini EA. E così è. **Buffy**, **Cel Damage**, **The Simpsons Road Rage**, **Madden NFL 2002**, **FIFA 2002**, **NHL 2002**, **F1 2001**, **NBA Live 2002**. *"If it's in the game, it's in the game!"*. Praticamente un filmato adrenalinicoautoincensante come EA ci ha insegnato nel corso degli anni. Ma il momento atteso arriva con Duncan, ancora lui. Annuncio della data d'uscita e del prezzo in Europa. 14/3/2002 - 299£. Brusio in sala. Praticamente quanto ci si attendeva, ma brusio in sala. La presentazione continua con poche altre info, ma brusio in sala…

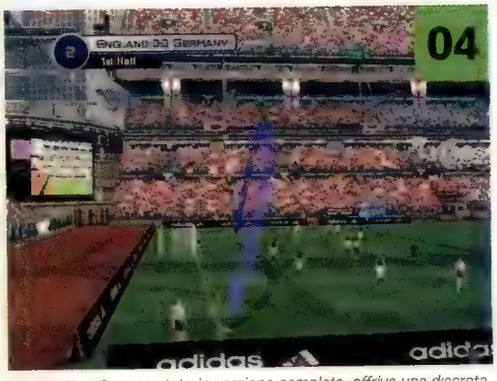
X01 I prezzi

Descrizione prodotto	Prezzo
Xbox	E479 (927.000 lire)
Giochi Xbox	E69 (133.000 lire)
Controller	E39.99 (77.000 lire)
Kit video DVD	E49.99 (97.000 lire)
Memory Unit	E49.99 (97.000 lire)
Cavo AV standard (SCART)	E24.99 (48.000 lire)
Kit AV avanzato	E29.99 (58.000 lire)
Adattatore RF	E24.99 (48.000 lire)

X01 I titoli mostrati

Il benvenuto alla Maison Bulle, a prescindere dalla "inappuntabile e dispendiosa organizzazione" (nel dizionario dei sinonimi Microsoft, alla voce "investimento"), era rappresentato dal frastuono dei circa 40 titoli disponibili in versione giocabile. Giochi Microsoft e terze parti, da scorrere su queste pagine dopo la duegiorni di prove intensive di **Super Console**. Tra i titoli in pubblicazione da Microsoft spiccavano senza dubbio i soliti **Project Gotham** (ottimi modelli delle auto, qualche scalettatura in vista, struttura di gioco e modello di guida ripresi dal prequel **MSR** per DC), **Amped** (già molto è stato detto su queste pagine), **Halo** (terminato da oltre un mese e sottoposto ad un pesante lavoro di ottimizzazione che lo ha fatto assestare sui 30fps fissi), ma soprattutto **DOA3**. Circa quest'ultimo le parole di Seamus Blackley (*"questo è un gioco di prima generazione"*) rappresentano un serio spunto di riflessione. Il divario fra i titoli di punta e molti dei giochi in prova all'X01 si è infatti rivelato abissale, laddove alcuni titoli non sembravano appartenere a generazioni diverse, quanto proprio a differenti console. **DOA3** rappresenta il caso limite, e i motivi sono da ricercarsi probabilmente nella sua stessa genesi. Forte di un concept e di una struttura praticamente già pronti, Tecmo ha infatti potuto dedicarsi totalmente allo sviluppo tecnico del gioco, riproponendo per buona parte quanto già visto in **DOA2** e arricchendolo con alcune novità di rito. La restante offerta made in Microsoft è invece affidata per buona parte alle preview presenti in questo **Outer Worlds**: **Nezmix**, **Rallisport Challenge**, **Brute Force**, **Munch's Oddysee**, **Maximum Chase** e **Kakuto Chojin**. Tra i più attesi titoli terze parti, senza dubbio, i giochi Sega. Presenti in versione giocabile, seppure abbastanza indietro nello sviluppo, **Jet Set Radio Future**, **Gun Valkyrie** e **Sega GT 2002**. Quest'ultimo, apparentemente in uno stato primordiale, presentava scenari discretamente queruli, auto senza infamia e senza lode, e sistema di controllo importato direttamente dal prequel su DC. Giudizio: ingiudicabile. Riguardo a **Gun Valkyrie** pro e contro si sono invece presi a capocciate sugli schermi che lo ospitavano. Il personaggio si aggira all'interno di un canyon con pareti altissime. L'orizzonte si estende notevolmente. Mentre facciamo fuori esseri aracnoidi arrampicati in ogni dove, godiamo dei buoni effetti di armi e esplosioni (gli avversari che si spappolano in decine di goccioloni marroni), del lens flare, del cielo rossastro e striato, e della cascata sullo sfondo (che in parte ci ricorda uno stage di **DOA3**). Non male. Peccato per il pesante difetto di molte delle texture, intente a "friggere" con insistenza su schermo. Ma anche in questo caso siamo al 40%, quindi c'è tempo per migliorare. **Jet Set Radio Future**, anch'esso fisso sulla stessa percentuale, ha invece mostrato discreti passi in avanti rispetto alla prima versione DC. Il primo scenario si presentava simile alla controparte su console Sega, offrendo però numerose strutture extra, in grado di riempire lo schermo e l'orizzonte. Evidenti i problemi di pop-up e i rallentamenti, soprattutto durante i passaggi tra la folla; inconfondibile lo stile e l'atmosfera di gioco; minimali ma potenzialmente interessanti a livello di gameplay alcune nuove "mosse" che dovrebbero trovare posto nella versione finale. L'introduzione di una modalità multiplayer dovrebbe inoltre arricchire il pacchetto ludico con gare tra 2/4 giocatori in split screen in stile mariokartiano (con tanto di item da raccogliere).Ma con questo Sega termina la sua incursione all'X01. Ciononostante restiamo in Giappone (per modo di dire) ricordando la presenza di Capcom tra i muri della Maison Bulle con il suo **Genma Onimusha**. Confermata al riguardo l'introduzione di nuovi nemici (anche con capacità di risucchio dell'anima, chi ha giocato alla versione PS2 intenda) e nuove aree (anche se le informazioni al riguardo fanno presupporre novità in quantità limitata), nonché un ritocco grafico generale. E c'è da dire che il titolo Capcom, nel delirio dell'X01, risaltava immediatamente per l'evidente qualità grafica. Una conferma che magari "italians do it better" in altri frangenti, ma riguardo ai videogiochi date un chip in mano ad un giapponese se volete sapere cosa può fare. Chi ha provato a dare Xbox in mano ad altri, d'altronde, ha ottenuto risultati non sempre incoraggianti. Tra questi una schiera di titoli ancora in fase di sviluppo, ma con aspetto grafico solo appena superiore a quanto ottenuto (o ottenibile) su Dreamcast. Titoli come **Dave Mirra Freestyle BMX 2** di Acclaim, **Tony Hawk's Pro Skater 2X** di Activision, **Rayman M** e **Batman Vengeance** di Ubi Soft, **Arctic Thunder** di Midway, **Star Wars Obi Wan** di Lucas Arts o **Dark Summit** di THQ. Sempre da THQ l'interessante (per il titolo) **MotoGP**. Nulla a che vedere con Namco, ma pur sempre un motociclistico in fase iniziale di sviluppo e con i diritti ufficiali tra i suoi punti di forza. Nella versione in prova erano disponibili 3 piste (Donington, Assen e Philip Island) e 3 piloti (Biaggi, Criville, Haga). Ancora scarno il comparto grafico (dove sono le gobbette protettive sulla schiena dei piloti? Come possiamo vivere senza?), a parte la realizzazione delle moto, con buoni modelli, ruote quasi perfettamente tonde e discreti dettagli. Tendenzialmente arcade la giocabilità, con sorpassi a ripetizione accompagnati da un marcato effetto di motion blur e da animazioni leggermente "dopate", in stile americano. Comunque da non sottovalutare la difficoltà, laddove i primi giri durante il test di **Super Console** sono stati accompagnati da numerose cadute. *"Come mai?"* si chiedeva un giornalista alle nostre spalle. *"Perché ha scelto Biaggi"* rispondeva un altro. Ma passiamo al colosso EA. Electronic Arts era presente all'X01 con titoli come **Buffy the Vampire Slayer** (action-adventure in terza persona, dalla popolare [?] serie televisiva), **NHL 2002**, **F1 2001** (graficamente molto interessante ma sofferente di pesanti rallentamenti, soprattutto con l'utilizzo della visuale esterna), **NBA Live 2002**, **Cel Damage** (scontri tra toon-veicoli in toon-scenari con uso massivo di toon-shading) e **The Simpsons Road Rage**. Quest'ultimo non è altri che un **Crazy Taxi** ambientato per le strade di Springfield e con la cricca ideata da Matt Groening al completo su schermo. Come dire: una poderosa operazione commerciale, vista anche la realizzazione tecnica deprecabile. Ma passiamo ad Eidos, scesa in campo con un paio di titoli non troppo innovativi: **Championship Manager** e **Mad Dash Racing**, classico gioco di corse in stile **Mario Kart** ma con personaggi a piedi, in grado di correre (e volevamo sperare), planare, nuotare (tramite epilettica rotazione dello stick destro) e sparare oggetti di varia natura. Buona la realizzazione grafica, un po' fiacco il gioco in sé. L'atteso **Galleon** è stato invece presentato in versione completa all'85%, lasciando basiti astanti e passanti. Per la meraviglia grafica? Non esattamente. Più che altro per il frame rate costante. Sui 5fps. Quasi terminato, al contrario, lo sviluppo di **Shrek** di TDK, platform con grafica pulita e fluida, strutturato in minimissioni e ispirato intuitivamente allo **Spyro** di Insomniac. Un gioco indirizzato ad un target infantile, nel quale TDK è riuscita ad inserire l'humour ed il feeling del lungometraggio in CG, tra un sole che sorride in cielo, la notte che scende come una calotta o Shrek che molla puzze così come il suo maestro Abe. Insomma, una piccolissima sorpresa per under-12. Di fronte a **Shrek**, nel salone della Maison Bulle, un titolo del tutto opposto: **Gun Metal** di Rage, ovvero un'incursione nell'approccio giapponese al videogioco. Ai comandi di un jet il giocatore sorvola scenari dotati di orizzonte esteso e decine di alberi sul terreno. Alla pressione di un tasto il jet si ferma per trasformarsi in pochi secondi in un mech, variando i controlli e le possibilità di movimento. Discesi a terra si apre la possibilità di devastare lo scenario, abbattendo singolarmente ogni albero e demolendo le postazioni nemiche con laser o missili. A cavallo tra **Ace Combat** e **Virtual On**, **Gun Metal** dovrebbe vedere le luci del mercato ad aprile del prossimo anno.





*1. **4x4 Evo 2**, presentato in versione completa, offriva una discreta sensazione di velocità, lasciando però qualche dubbio circa il controllo del mezzo, forse troppo semplificato. 2. **Batman Vengeance** ricalca con estrema fedeltà il character design del cartone ispiratore. Non che questo richiedesse una scheda nVidia di nuova generazione. 3. L'unica immagine distribuita al momento di **BC**, di Intrepid Games, satellite Lionheads. A detta di Peter Molyneux si tratta di uno screenshoot dal gioco reale e non di una semplice "illustrazione". E io sono Garibaldi. 4. Gli enormi stadi sono uno dei particolari sui quali si regge l'offerta di **David Beckham Soccer**, similmente a quanto successe con il primo **This Is Football**.*

X01 I titoli annunciati

L'X01 non è stato solo lo show dei 40 titoli dati in pasto ai giornalisti, ma anche quello dei giochi annunciati o confermati. È il caso di Codemasters, assente all'evento ma impegnata comunque nello sviluppo di ben 4 titoli per la console Microsoft. Iniziamo da **Ultimate Blade of Darkness**, previsto per l'inverno 2002, esclusiva Xbox ed "estensione" del discusso titolo PC **Severance: Blade of Darkness** (meritatosi anche un'interrogazione al Parlamento italiano per l'azione truculenta). Quindi **TOCA Race Driver**, **LMA Manager** e **Mike Tyson Heavyweight Boxing**. Rimaniamo in ambito boxistico e spostiamoci a casa Rage, che con **Rocky**, forte dei diritti ufficiali dello stallone italiano, intende sfidare per il titolo il **Knockout Kings** made in EA. Un gioco dalla struttura e dalle feature classiche, in grado di vantare al suo interno la presenza di tutti i personaggi visti su grande schermo, da Apollo Creed, all'indimenticabile Ivan Drago. Quindi Midway, con due ritorni al passato: una nuova edizione di **Mortal Kombat**, prevista per il 2002 e che promette di *"reinventare nuovamente i fighting game presentando caratteristiche mai viste prima"*, e una riedizione in 3D del classico **Defender**, di nuovo previsto per il 2002 e ridisegnato per l'occasione all'insegna di armi supplementari, scudi e potenziamenti dei motori. Ci voleva la potenza di Xbox. Rage è invece al lavoro su **David Beckham Soccer**, titolo che vanterà oltre 200 squadre, dati ufficiali, animazioni realizzate con motion capture e, dulcis in fundo, sessioni di allenamento con David Beckham medesimo. Release date: maggio 2002. E ancora: **F1 2002** confermato da EA come esclusiva Xbox; **Commandos 2: Men of Courage**, che vedrà la luce su Xbox per volontà di Eidos e realizzazione degli spagnoli Pyro Studios; **Comanche**, titolo PC di Novalogic all'insegna dell'azione elicotteristica e in approdo (in atterraggio?) per la fine del 2002; **Outlaw Golf** di Simon & Schuster, titolo golfistico con modalità, personaggi e ambientazioni vagamente fuori dal comune, previsto in Europa per la seconda metà del prossimo anno e riguardo al quale vale il motto "una console senza un golf è come un golf senza maniche". O qualcosa del genere. Infine, per rimanere in ambito sport e fatti fuori dal comune: THQ ha annunciato un accordo biennale con Fila (sì, proprio quella della tua maglietta) per la pubblicazione di giochi con il marchio italiano. Previsti al momento **Fila World Tour Tennis** e **Fila Decathlon** (quest'ultimo per GBA, ma ci piaceva dirlo). Really exciting, non c'è che dire.

*1. **F1 2001** conferma anche su Xbox le politiche EA: sacrificare in parte l'aggiornamento dello schermo per riuscire a proporre grafica di sicuro impatto. 2. **Gun Metal** non ha convinto del tutto in sede di test, soprattutto a causa dei controlli, non ancora del tutto affinati. 3. A prescindere dai limiti tecnici, giustificati dallo sviluppo ancora intorno al 35%, **MotoGP** non ha convinto proprio per il sistema di controllo, privo di qualsiasi mordente. 4. **Shrek** ha piacevolmente sorpreso più di un giornalista per la sua grafica pulita e per gli evocativi effetti di luce negli scenari notturni. Per la cronaca: il gilet di Shrek è in bump mapping.*

Xbox negli Stati Uniti

La data di lancio di Xbox negli Stati Uniti è stata ritardata di una settimana (è ora previsto per il 15 novembre), a quanto pare allo scopo di garantire un sufficiente numero di unità al momento dell'uscita sul suolo yankee. A tal proposito, voci insistenti affermano che delle preventivate 600/800 mila console previste, solo 400 mila saranno pronte per il day one. La casa di Redmond non ha né smentito né confermato, annunciando che l'esatto quantitativo di Xbox disponibili potrà essere definito solo pochi giorni prima del debutto. Microsoft confida comunque in un tutto esaurito sin dal primo giorno e conta di vendere tra le 100 e le 150 mila unità alla settimana, in modo da chiudere l'anno con una base installata di oltre un milione e mezzo di esemplari.

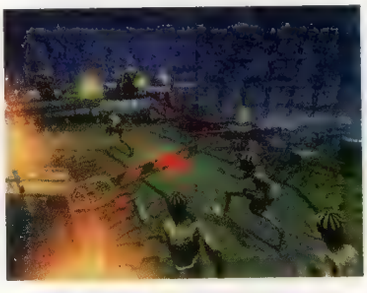
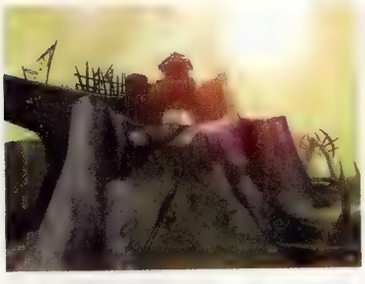
X01 Le considerazioni tecniche

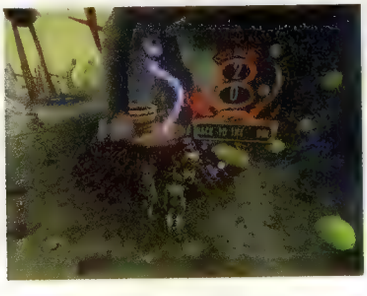
Dall'X01 e dall'ultimo mese di annunci scaturiscono alcuni dati tecnici riguardanti la macchina Microsoft. Prima di tutto la possibile inclusione del cavo Scart RGB nella confezione europea. Quindi l'annunciata presenza di un selettore 50/60Hz direttamente nel menu delle impostazioni video della console, così da eliminare i problemi di velocità/bande nere che il mercato PAL si trascina da anni. A questo si aggiungono le modalità di visualizzazione presenti nella System Configuration (e già viste su PS2): Full, 4:3 e Widescreen. Infine i dati riguardanti parental control e territorial lockout. Riguardo al primo (il sistema di protezione in uso ai genitori per evitare che i pargoli fruiscano di giochi o DVD-video non destinati a loro), la situazione dovrebbe differenziarsi sui tre mercati: parental control per giochi e DVD-video in U.S.A., solo per i giochi in Giappone, totalmente assente in Europa. I motivi dell'eliminazione nel nostro continente sono da ricercarsi nella legislazione non omogenea dei 16 paesi nei quali avverrà il lancio. Il territorial lockout (la protezione per inibire l'uso di giochi provenienti da un altro mercato) dovrebbe essere invece una prerogativa delle software house. Saranno queste ultime, in accordo con i distributori, a decidere con quali protezioni far stampare i DVD, scegliendo quindi se eliminare o inserire i territorial lockout dei tre mercati. Un esempio: una piccola softco giapponese, priva di distributori in U.S.A. e Europa, potrebbe decidere di rendere i suoi titolo leggibili da ogni console Xbox, proprio per favorire la diffusione del prodotto. Chiudiamo con una curiosità: la durata della sequenza di boot. Secondo quanto visto in occasione dell'X01 la durata dovrebbe aggirarsi sui 14 secondi. Devastante (in ambedue i sensi) il confronto con PS2: 6 secondi per il boot "liscio", ben 30 secondi per quello con la console connessa all'HDD.

Oddworld: Munch's Oddysee

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Oddworld Inhabitants **Data d'uscita:** Primavera 2002

Mentre **Super Console** testa la nuova avventura di Abe, e Lorne Lanning, premurosamente, gli alza il volume del televisore per far risaltare i deliri vocali del suo mudokon, **Munch's Oddysee** si candida a titolo Xbox da tenere d'occhio. Addirittura game of the show per chiunque abbia amato i primi due episodi. Solo per loro, s'intende. Nel livello ambientato in esterni, il paesaggio, tra pozzi, cartelli, mine e altarini in legno, riprende totalmente i precedenti episodi, riservando oltretutto le stesse atmosfere del passato. Nel cielo le nuvole si spostano lentamente, proiettando ombre sul terreno. Le texture rendono discretamente il mondo di Oddworld, ma una maggiore raffinatezza avrebbe reso più giustizia alla pulizia 2D dei prequel. L'orizzonte si estende con buona profondità, ma la discutibile quantità di poligoni non lo rende un motivo di stupore. Abe, intanto, si muove su schermo con le irresistibili cadenze tradizionali. La differente inclinazione dell'analogico permette di correre, camminare o procedere con passo felpato. La differente inclinazione del terreno, dal canto suo, costringe il mudokon ad assumere posture atte a mantenere l'equilibrio. Al tasto **A** sono assegnate tutte le azioni: in condizioni normali il salto, altrimenti l'interazione con l'ambiente, l'uso delle armi o il sollevamento di mudokon (per eventuali trasferimenti forzati). Il tasto nero del pad Xbox viene utilizzato per passare da Abe a Munch. Il tasto **L** per il canto. Lo stick destro per il puntamento delle armi. Ad **X**, **Y** e **B**, invece, vengono affidate le 6 funzioni di gamespeak: 3 ottenibili con una breve pressione del tasto, altre 3 tenendolo premuto. Nonostante il meccanismo dei dialoghi sia rimasto simile al passato, il gamespeak è stato arricchito dal punto di vista stilistico. I pulsanti corrispondono stavolta a determinati concetti (ad esempio il saluto, l'ordine di fermarsi ecc.) piuttosto che a frasi specifiche. La scoreggia, invece, è rimasta concettualmente inalterata. L'elemento più importante della serie - la risoluzione di piccoli puzzle logici - promette invece di mantenersi ai livelli d'eccellenza dei prequel. Munch ed Abe dovranno in questo caso collaborare per superare i livelli, Abe prestando il suo canto impossessa-anime, Munch sfruttando l'abilità nel nuoto o il suo Sonar Plug per prendere il controllo di mezzi meccanici come gru o telecamere. Tra le altre new entries: le spooces da raccogliere lungo i livelli (per attivare determinati meccanismi), il resuscitatore di mudokon (da attivare a colpi di spooces, appunto), la presenza di power-up per performare particolari azioni e l'introduzione di nuove razze, tra cui i pelosissimi Fuzzles e i longilinei Intern.

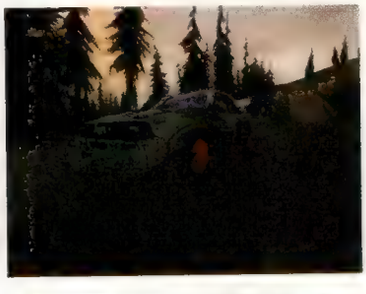





Rallisport Challenge

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Digital Illusions **Data d'uscita:** Aprile 2002

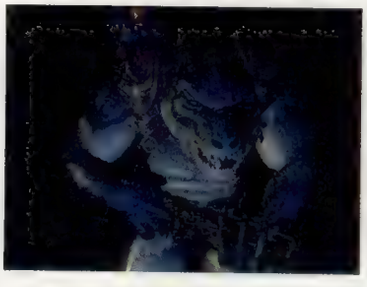
Per accedere alla saletta della presentazione di **Rallisport Challenge**, nuovo lavoro degli svedesi Digital Illusions (**Pinball Dreams** anyone?), ai giornalisti era richiesto di arrampicarsi su un metro e mezzo di parete, penetrare in un'apertura nel soffitto e infilarsi in un igloo di cemento 3x3, scaturito presumibilmente da un ultimo delirio in fase di costruzione della Maison Bulle. Pensiero prima di provare il gioco: assurdo (il luogo). Pensiero dopo aver provato il gioco: Microsoft poteva dare più spazio ad uno dei prodotti più interessanti della futura line-up europea. Annunciato proprio in occasione dell'X01 e previsto per aprile 2002, **Rallisport Challenge** è un gioco di rally dalla realizzazione tecnica promettente e dall'offerta ludica convincente. La classica modalità carriera; 4 modalità rally (Hill Climb, Rally WRC, RallyCross e Ice Racing) tra collina, campagna e neve; 48 tracciati; oltre 25 auto reali concesse su licenza di Audi, Lancia, Ford, Subaru, Mitsubishi e Citroen; auto segrete anni '80, quindi la presenza di una sezione officina e di una modalità multiplayer in doppio split screen per 4 giocatori (ancora da implementare). Girare con la telecamera intorno alla Lancer provata inizialmente rivela non solo la buona qualità dei modelli, ma permette anche di scrutare particolari come le ganasce dei freni, il pilota, oppure lo stesso marchietto Mitsubishi. Sui tracciati di campagna gli alberi oscillano leggermente al vento e più vistosamente all'impatto con la vettura, mentre steli e cespugli si piegano sotto i pneumatici. Sui tracciati innevati il buon effetto neve bilancia la non eccessiva quantità di elementi a bordo pista, mentre il classico effetto di environment mapping su vetri e carrozzeria rende giustizia al bel modello di Corolla della quale siamo alla guida. Un full scene antialiasing migliora l'impatto visivo senza pesare troppo sull'hardware Xbox e non pregiudicando i 60fps (gradevolmente stabili). Notevole il reparto audio, completo di effetti di pattinamento, impatto e rombi dei motori. I danni alla vettura, da questo punto di vista, arricchiscono l'esperienza con verosimili deformazioni della carrozzeria e ripercussioni sul controllo del mezzo. Ma dopo la prova su strada (nel vero senso del termine) è proprio sul controllo che si concentrano le principali riserve di **Super Console**. La fisica, discretamente realistica, infierisce sulle sospensioni dell'auto e contribuisce alla spettacolarità, ma si dimostra in genere troppo permissiva permettendo recuperi e traiettorie generalmente irreali. Una scelta che, al momento, vede **Rallisport Challenge** il risultato di un compromesso tra simulazione e realismo che potrebbe scontentare alcuni.



Brute Force

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Digital Anvil **Data d'uscita:** Primavera 2002

Annunciato con tutti i crismi della futura killer application, **Brute Force** si propone come uno dei progetti più rilevanti nella futura line-up Xbox. Le informazioni grafiche si riducono al momento al solo filmato mostrato per l'occasione. Una squadra di 4 mercenari, poderosamente armati e futuribili nell'aspetto, avanzano verso una base nemica situata tra le montagne, tenendosi in contatto radio e pianificando l'attacco. La donna del gruppo (qualcosa ci fa supporre che su Xbox ci sarà sempre una donna emancipata nel gruppo) attiva il dispositivo di invisibilità in stile Predator e si avvicina ad una bestia antropomorfa di guardia, affettandola alle spalle in doveroso silenzio. Dopo pochi istanti la base inizia a vomitare orde di bestie assetate di sangue ed ha inizio lo scontro a fuoco all'americana. Cattivo, compresso, bello da vedere, il video di **Brute Force** offriva modelli umani e animali ben realizzati, belle ambientazioni, un character design molto yankee e stereotipato (con eccezione di un paio di buone guardie animali) ma, a conti fatti, rimaneva solo un filmato, non troppo rappresentativo di ciò che ci aspetta in futuro. Molto più interessanti le info riguardanti la struttura del gioco, che prenderà la forma di uno shooter in terza persona, con elementi strategici e fondamenta assestate tra lo stealth e lo scontro a fuoco. Al comando di un team di quattro mercenari il giocatore dovrà portare a termine specifiche missioni, sfruttando le abilità dei membri della squadra e switchando da uno all'altro con la semplice pressione di un tasto. Un soldato d'assalto, un cecchino con innesti da cyborg, una ricognitrice stealth ed un poderoso alieno, ognuno con capacità di utilizzo di specifiche armi. L'uso degli stessi personaggi per tutta l'avventura permetterà inoltre l'implementazione di un sistema di potenziamento progressivo in stile RPG, con l'acquisizione di nuove abilità nel corso del gioco. La progettazione della missione, elemento fondamentale, dovrebbe allontanarsi dalle complessità di **Rainbow Six** (per fare un esempio), per ripiegare su un sistema più semplice, basato sull'assegnazione di comandi on the fly. Molto interessanti, vista la differenziazione dei personaggi, le modalità previste per il multiplayer 2, 3 o 4 giocatori. Quattro i mondi a disposizione, dalla luna vulcanica di Shadoon al deserto di Caspian, fino all'atmosfera venefica di Shrike e alle paludi di Ferix. Lo sfruttamento dell'hard disk interno di Xbox promette inoltre scenari ampi immuni da eventuali interruzioni per il caricamento.



Wreckless

Publisher: Activision **Sviluppatore:** Bunkasha Publishing **Data d'uscita:** 14/3/2002

Apparso il mese scorso sulle pagine di **Outer Worlds** in forma di preview breve con il nome jap di **Double S.T.E.A.L.**, il rac(g)ing-game sviluppato da Bunkasha torna alla ribalta come titolo di punta Xbox dopo l'acquisizione dei diritti (fuori dal Giappone) da parte di Activision. Scopo del gioco: completare le 20 missioni previste ai comandi di uno dei 10 differenti veicoli a disposizione, tra big-truck, dune-buggy, taxi, auto sportive e altri mezzi di varia natura. Ambiente di gioco: le strade di Hong Kong, in tutta la loro crazitaxiana estensione. Due le differenti linee di evoluzione degli eventi, corrispondenti alla scelta da effettuare al principio del gioco: vestire i panni di un membro di una task force anti-mafia oppure tentare la carriera di agente governativo cercando di scoprire i legami tra mafia e polizia. In equilibrio tra **Runabout** e **Driver**, **Wreckless** fonda le sue speranze di successo sul ritmo di gioco sincopato e sull'azione distruttiva. Nella prima missione in prova all'X01, il giocatore era chiamato a rintracciare 3 vetture della Yakuza e a distruggerle a colpi di paraurti. Una mappa su schermo ed una classica freccia nella parte alta aiutavano a non perdersi nel traffico di Hong Kong e a completare la missione entro il tempo limite. Il modello di guida in stile arcade si prestava a manovre ardite (senza esagerare, visto che la perdita di controllo era comunque un fattore da tenere in considerazione) e a scorribande tra tavolini, marciapiedi, vetrate e bancarelle, con schegge che volavano per lo schermo e passanti che evitavano l'impatto all'ultimo istante. Da questo punto di vista lasciava qualche dubbio la fisica degli impatti con gli altri mezzi su strada, laddove scagliare un camion a metri di distanza appariva fin troppo semplice e "leggero". I danni riportati dall'auto, oltre a ripercuotersi sul controllo, erano ben visibili a fine partita. Dal punto di vista tecnico, invece, si può affermare che **Wreckless** soffra di alcuni dei problemi classici dei titoli Xbox in sviluppo. Completa all'80% circa, la versione provata presentava edifici e costruzioni poligonali leggermente squadrati e piatti, con texture discrete, ma leggeri (seppur intuitivamente risolvibili) problemi di pop-up all'orizzonte (nonostante nella maggior parte delle locazioni la visuale fosse interdetta dai grandi edifici). Un costante effetto calore distorceva l'immagine, mentre quello del fumo dalle auto riempiva lo schermo con buoni risultati visivi. Il tutto era arricchito da un impianto di mappatura ambientale in grado di amalgamare vetture e location in maniera convincente. La versione finale si assesterà quasi sicuramente sui 30fps. L'uscita di **Wreckless** è prevista in concomitanza con il lancio europeo di Xbox.

Xbox in Giappone

Allo stand Microsoft del TGS un enorme globo emanante luce verdognola sovrastava la proposta videoludica apparecchiata per l'utenza nipponica, mentre numerose Xbabies richiamavano con la loro sola esistenza corporea l'avvento degli otaku. Tra luci stroboscopiche e fasci laser, una ventina di postazioni di gioco hanno permesso a migliaia di visitatori di provare il software per la console che ambisce a fare piazza pulita di PS2 dal mercato giapponese. Contrastanti le reazioni del pubblico nipponico. **Halo**, nonostante la risoluzione dei problemi di frame rate, ha nuovamente messo in evidenza la scarsa predilezione dei giapponesi nei confronti dei first person shooter. Il gioco continua a sembrare estremamente interessante, ma la demo scelta per questo evento non presentava gli stessi scenari mozzafiato visti in altre occasioni. **Silent Hill X**, sebbene sia quasi un porting del quasi omonimo titolo per PS2, si presentava particolarmente bene. Ma senza alcun dubbio il videogioco che più ha destato entusiasmo tra il pubblico nipponico (e non solo) è stato **Dead or Alive 3**, presentato in una versione pressoché definitiva. In molti si sono avvicendati anche davanti alle postazioni che facevano girare l'originale e divertente **Nezmix** e **Jet Set Radio Future**, dal design sempre più cool, ma minato da drastici cali dell'aggiornamento video. Sempre restando in casa Sega, si registrano alcune importanti dichiarazioni. Yu Suzuki ha annunciato l'esistenza di un progetto per la realizzazione di un coin-op basato su hardware Xbox. Il primo titolo che dovrebbe sfruttarne la potenza sarà **OutRun 2**. Un'altra importante dichiarazione ha coinvolto **Phantasy Star Online** e **Shenmue 2**. Entrambi vedranno la luce su Xbox, con il secondo in esclusiva per la console Microsoft sul mercato americano. Niente versione DC per gli yankee quindi. Charles Bellfield, vice presidente del settore marketing di Sega of America, ha spiegato che la difficile decisione è stata presa per assicurare alla saga di **Shenmue** lunga vita e prosperità anche dopo l'estinzione di Dreamcast. Traduzione: i soldi che ci ha dato Microsoft bastano e avanzano a compensare la rinuncia agli introiti della versione DC. Nulla è stato detto, comunque, sull'eventualità che l'intera saga di **Shenmue** diventi un'esclusiva Microsoft. **Phantasy Star Online**, invece, accompagnerà l'anno prossimo l'uscita dell'online package per Xbox (modem + gioco).

Finita la fiera, i giocatori e la stampa giapponese hanno mostrato di aver apprezzato, anche se con alcune riserve, l'hardware statunitense. Più di ogni altra cosa ha impressionato la grafica di alcuni titoli, primo fra tutti il solito **Dead Or Alive 3**. Il difetto più rimproverato, invece, è sempre legato alle elefantiache dimensioni del bestione Microsoft, decisamente inadatto alle piccole camerette del videogiocatore-tipo nipponico.

Kakuto Chojin (Dream Publishing)

Ex-**Project K-X**, **Kakuto Chojin** è il primo lavoro di Dream Publishing per Xbox. Considerate le credenziali del team (**Tobal** e di **The Bouncer**), non stupisce che la qualità della componente estetica, con lottatori splendidamente animati ed una perfetta gestione delle ombre, comprese quelle proiettate dagli arti o dai vestiti sui corpi dei combattenti stessi. Anche gli scenari sono apparsi di pregevole fattura, impreziositi da un'attenta gestione in real time degli agenti atmosferici, con la pioggia che andava ad inumidire i duellanti. Questi ultimi parevano liberi di muoversi in ogni dove per l'arena tridimensionale, lasciando sperare in un utilizzo tattico degli spostamenti ed in una buona interazione con i fondali.

Maximum Chase (Genki)

Chi non vorrebbe essere un poliziotto di Los Angeles di nome Rick nella cui macchina si presenta una meravigliosa ragazza che supplica di essere protetta da loschi figuri? Magari non tutti vorrebbero chiamarsi Rick. Mai e poi mai essere sbirri. Per il resto, comunque, con questo **Maximum Chase** Genki introduce nella line up Xbox un gioco di guida basato su inseguimenti, sparatorie, inseguimenti ed inseguimenti. Lo dice anche il titolo. Il gioco promette di essere altamente spettacolare e vanta un parco macchine abbastanza ricco (si parla di venti vetture tutte completamente rottamabili durante le spericolate scorribande urbane).

Nezmix: Have a mice day (Media Vision)

Media Vision (**Wild Arms**) ha presentato **Nezmix**, titolo cacofonico per un gioco che appare piuttosto originale. Il giocatore si ritroverà al comando di un gruppo di topi intenti ad infestare il maggior numero di abitazioni a scapito dei "branchi" concorrenti. Individuati i ratti nemici, infatti, le due bande di roditori si ingaggeranno una vera e propria rissa per il predominio sul territorio. Sul piano tecnico, gli sviluppatori assicurano di aver approntato avanzate routine di AI per i topi al nostro servizio, mentre dal punto di vista grafico è stata ideata una nuova modalità di texturing chiamata "fur shading", atta a rendere maggiormente credibile il manto peloso dei graziosi roditori.

Jockey's Road (Progress Software)

Jockey's Road appartiene ad un genere che pare furoreggi in nippolandia (il simulatore ippico), pertanto la sua presenza della line up Microsoft assume un chiaro significato. Il gioco presenta più di trecento tipi di cavalli da corsa, che potranno anche essere generati dal motore grafico in base agli attributi scelti dal giocatore. Nei panni di un fantino, si dovrà cercare di vincere il maggior numero di gare, rispettando i dettami di una trama che, a parere degli sviluppatori, renderà il tutto molto più coinvolgente. A tal proposito, per redigere lo script del gioco è stato ingaggiato Kenji Terada, il cui lavoro è già stato abbondantemente apprezzato per i primi tre **Final Fantasy**.

Luigi's Mansion

NINTENDO GAMECUBE

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Interno

La reazione dei tessuti all'aspirazione non è un banale esercizio tecnico. Tende e sipari andranno manovrati in questo modo per innescare eventi particolari.

Come da tradizione nintendiana, anche **Luigi's Mansion** presenta alcune simpatiche mini quest In foto vediamo Luigi mentre si prende cura di una pianta innaffiandola periodicamente. Col tempo crescerà per poi ricompensare il giocatore elargendo gemme e bonus.

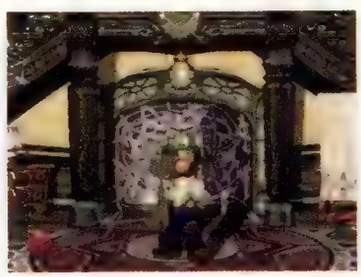
Probabilmente non avrà risvegliato dal torpore l'establishment internazionale come fece **Mario 64** qualche anno fa, non avrà scosso il mercato e l'opinione pubblica, ma il primo vagito di GameCube è comunque ed incontestabilmente pura melodia nintendiana. A dispetto dei timori paventati durante i primi rapporti di **Luigi's Mansion** col pubblico giocante dell'E3, qui non si tratta di succhiare e basta. Smettetela di fare allusioni maliziose e seguite il discorso. E' vero, Luigi è chiamato a liberare una magione dai fantasmi che vi dimorano risucchiandoli nel suo aspirapolvere. E' vero, Luigi esplora la sua "mansion" stanza per stanza secondo un ritmo scandito dal ritrovamento delle chiavi del caso. Ma no, non è il **Resident Evil** dei piccoli. Ogni stanza è un micromondo con la sua personalità ed i suoi specifici misteri. E' un gioco nel gioco. Ogni locazione indirizza il flusso intellettivo verso zone neurali sempre diverse. Nella palestra il fantasma bodybuilder va disturbato spingendoci contro i sacchi da pugilato che pendono dal soffitto. Nella sala da pranzo vanno eliminati i camerieri ectoplasmatici prima di poter risucchiare il loro affamato cliente. E così via. Perdonate lo spoiler, ma non c'è altro modo per far comprendere le differenti varietà di situazioni che danno forma alle manifestazioni di genio creativo di cui Luigi's Mansion è intriso.

La banale procedura di aspirazione, inoltre, è già di per sé un'esperienza elettrizzante e panicogenica. Luigi "congela" il fantasma investendolo con la luce della sue torcia, quindi ha facoltà di risucchiarlo nel suo aspirapolvere. Parte una sorta di simulazione di pesca, con il giocatore che tira e molla con lo stick destro ostacolando con quello sinistro lo spasmodico tentativo della vittima di sfuggire alla cattura. Addizionate tre o quattro fantasmi all'equazione ed avrete un'idea della bagarre che può aver luogo in ogni stanza di **LM**. Moltiplicate il tutto per le funzioni extra dell'aspirapolvere ed un barlume di intrippo potrebbe brillare nei vostri occhi. Tre elementi - acqua, ghiaccio e fuoco - possono essere aspirati e "sputati" invertendo il flusso d'aria dell'aspirapolvere, aprendo così nuove possibilità di interazione con oggetti e nemici. E di oggetti con cui interagire ce ne sono una marea. Praticamente tutto, dal frigorifero in cucina al vaso sul soprammobile, può essere esaminato per scovare bonus e preziosi di vario genere (soldi, gemme e così via). Anche lo specchio, un banale pezzo d'arredo si direbbe, ha una sua funzione: osservandolo dalla visuale in prima persona si viene teletrasportati nella hall.

In veste di titolo di lancio, **Luigi's Mansion** condivide con **Wave Race: Blue Storm** e **Super Monkey Ball**, la responsabilità di dimostrare le potenzialità tecniche del nuovo sistema Nintendo. E ci riesce, ma solo in parte. Sotto l'azione dell'aspirapolvere, tovaglie e tende si agitano e si flettono plausibilmente, mentre monete e banconote vi scivolano e svolazzano all'interno. La torcia elettrica produce affascinanti giochi di ombra, mentre sbuffi di polvere si sollevano sotto i piedi di Luigi o migrano dalle pareti e dal mobilio "ripuliti" con l'aspirapolvere. Una ricca palette di colori dipinge lo schermo con una notevole varietà di cromatismi e sfumature, appagando lo sguardo in ogni istante del gioco. Luigi è composto da un sufficiente numero di poligoni da renderlo solido e gommoso (dovreste vedere come balla il suo naso mentre passeggia per la magione fischiettando il motivetto del gioco. Uno spasso) ed anche i fondali denunciano una gradevole ricchezza di dettagli. L'altra faccia della medaglia, quella dei compromessi, vede l'aggiornamento video fissato sui 30fps con qualche lieve esitazione durante i passaggi fra ambienti di una certa dimensione. Niente di drammatico comunque. Ciò che disturba, piuttosto, è la bizzarra scia che si lascia dietro il fondale mentre scorre orizzontalmente. E' una scia di semiframe "in ritardo" rispetto a quelli che li precedono, incapaci di amalgamarsi tempestivamente probabilmente per via del ritmo dei 30 fotogrammi al secondo con cui la scena stessa è disegnata. Per quanto ignote, le cause di questo comunque impercettibile difetto sembrano alla base

delle scalettature già percepite durante il test all'E3, ora "appannate" dalla sporcizia dovuta al segnale videocomposito (in fiera si usavano gli HDTV).

Apparentemente noioso e ripetitivo, **Luigi's Mansion** si scopre invece denso ed avvincente. Uno scrigno di genialità, inventiva, ironia e ingenuità. Un manuale di design da sfogliare lentamente, stanza per stanza, per ritrovare la magia di Nintendo ancora fervida e potente nel millennio della massificazione imperante e della iterazione deprimente. Non avrà il tono epico della killer application e magari non ci vorrà molto tempo prima che lo indirizziate sulla via dello scaffale, ma è indubbiamente un ottimo titolo di lancio.



Nel corso dell'avventura Luigi può accedere al suo "Game Boy Horror" per consultare la mappa del gioco o individuare fantasmi nascosti.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

INTRO - Alle origini del ludo-pensiero a mandorla: MSX e mamma Konami Episode 1 -

Siamo nella seconda metà degli anni '80. In televisione si susseguono le ultime serie del Drive In. Negli stadi italiani volano palloni sopra la traversa, operai giù dalle impalcature, bustarelle sotto le scrivanie. I Pet Shop Boys pubblicano il loro 2° album, trascinato nelle charts dal singolo "Paninaro". Il presidente degli Stati Uniti è un ex-attore di film western. Così, mentre la civiltà occidentale si avvia rubiconda verso l'autodistruzione culturale, dall'altra parte dell'oceano (quello giusto) una cricca di nihonjin con i baffi sporchi di soba getta le fondamenta per quello che sarà il ludo-pensiero del decennio a seguire. È in questa atmosfera da stereotipo compresso (maledizione, come adoro lo stereotipo compresso!) che il mondo dei videogiochi accoglie titoli storici quali **Contra**, **Parodius**, **Goemon**, **Gradius**, **Aleste**, **Metal Gear**, **Vampire Killer**, **Twin Bee**. E che mamma Konami inizia a viziare i propri sudditi sfornando pargoli pluricazzuti tra sala giochi, Famicom e, soprattutto, MSX. Quella che segue è la doppia cronaca di un paio di questi pargoli pluricazzuti. Vi lascio al loro scorrazzare sui vostri schermi. Ma prima, cosa credete, spazio all'ovvia domanda del mese: i videogiochi sbiadiscono?

Metal Gear

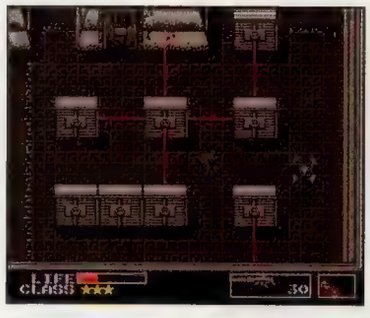
Solid Snake è un agente speciale del gruppo armato Fox Hound. La sua missione prevede che s'infiltri nella base nemica Outer Heaven e, procedendo con la massima circospezione, distrugga la devastante arma in mano ai terroristi, il Metal Gear. Per farlo il suo gruppo gli ha fornito il miglior equipaggiamento a disposizione: una ricetrasmittente dell'età corinzia ed un pacchetto di sigarette fradice. Proprio perché Snake, che notoriamente è un genio dello stealth, è arrivato alle porte dell'Outer Heaven nuotando sott'acqua. E bravo il genio dello stealth…

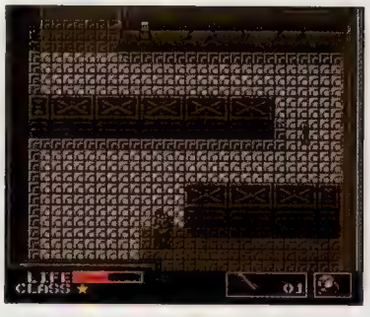
Eppure il serpente solido, nonostante il dubbio nick name, è un agente cool. Molto cool. Il giocatore ha l'onore di seguirne le gesta da una visuale a volo d'uccello, mentre il genio si aggira tra le schermate fisse della base nemica. Il pad per controllarne i movimenti, un pulsante per scaricare pugni, un secondo pulsante per usare l'arma equipaggiata, quindi 5 tasti funzione (F1/F5) per pausa, menu armi, menu item, ricetrasmittente e salvataggio. Il parametro primario, come ovvio, evitare di essere scoperti. Mai piazzarsi sorridente e disarmato sulla linea visiva di una guardia. Mai affrontare frontalmente il nemico. Piuttosto nascondersi dietro gli elementi dello scenario, attendere che si volti, quindi raggiungerlo alle spalle e fracassarlo di pugni. Un solo soldato che ci avvisti, uno solo, ed ecco il nostro tabagista della prima ora nel pieno di un allarme rosso, con tanto di lancinante sirena di sottofondo e plotoni di soldati incazzati da sterminare (o da cui fuggire) prima che ritorni la calma. Ma nel complesso sistema multipiano e multiedificio dell'Outer Heaven, la missione, per il nostro nicotinomane, si rivelerà ben presto molto più complessa di semplici azioni stealth e scontri a fuoco. E il primo avversario sarà proprio la pianificazione tattica…

Metal Gear è una progressione di gioco assolutamente non lineare, scandita dalla ricerca di keycard, dall'acquisizione di nuove armi, dalla raccolta di oggetti e da decine di altri task. Un range di azione inizialmente limitato che si apre a ventaglio con il districarsi dell'avventura. Il nostro profeta della paglia può studiare le aree limitrofe con il binocolo, può colpire i muri per trovare passaggi segreti, può contattare via radio gli altri personaggi del gioco, e intanto la trama si evolve, locations inedite si aprono, nuovi oggetti permettono di superare vecchi ostacoli. In tutto questo il salvataggio degli ostaggi (sistema per il quale, ogni 5 ostaggi liberati, il nostro smoke-addicted può salire di grado e trasportare più munizioni) si rivela un elemento fondamentale per l'immersione ludica, aiutato dalle atmosfere tese e stridenti del lavoro kojimiano. **Metal Gear**, in definitiva, è una perfetta avventura cinematografica. **Metal Gear** è una continua scoperta. Eppure, tra uniformi per travestirsi da terrorista, paracaduti per lanciarsi dai ponti, e occhiali speciali per la rilevazione dei laser, è necessaria solo qualche minuto di missione per scoprire la verità più grande presente nel gioco. Ovvero che…

Ovvero che **Metal Gear Solid** (PSone/1998) è un inno al riciclaggio. 11 anni prima delle avventure a 32bit dello schiavo del vizio, Kojima aveva infatti già vomitato su codice binario buona parte delle idee poi assaporate su scatolotto Sony. Pavimenti elettrificati, missili teleguidati, maschere a gas, terreni minati, scatole di cartone e decine di altri elementi troneggiano irrispettosi in nonno **Metal Gear**. Il primo episodio della serie si rivela così una curiosità per nuovi arrivati, un tuffo tra passato e presente ma, al tempo stesso, un capolavoro in grado di reggere a testa alta il nome del più conosciuto pronipote. **Metal Gear** è un manuale di design. I limiti tecnici ne minano in parte l'espressività (MSX2 certamente non garantì a Kojima la completa realizzazione di quanto ideato), ma il risultato finale è ugualmente un titolo proiettato 10 anni nel futuro. Ostico, bastardo, privo di compromessi quanto si vuole, ma comunque proiettato 10 anni nel futuro. Nonostante sigarette fradice e ricetrasmittenti corinzie…

Scheda Artistica
Formato: **MSX2**
Anno di produzione: **1987**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **: Interno**
Genere: **Stealth Action Adventure**



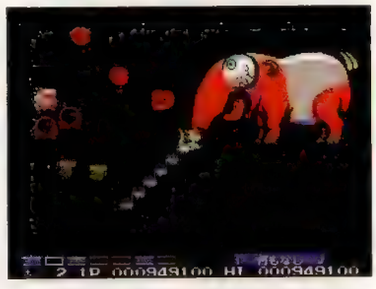


Parodius

Erano quelli gli anni in cui lo shoot'em up assisteva alla nascita dei propri classici. Nel 1984 Capcom pubblicava **1942**. Nel 1985 Konami rilasciava il primo **Gradius**. Il 1986 era l'anno di Darius. Il 1987 quello di **R-Type**. Tutti preziosi contributi alla formazione dei fondamentali dello shooter. Giunse infine il 1988. E Konami pensò di innovare il genere anche a livello di character design. Obiettivo: parodiare **Gradius**. **Parodius**, appunto…

Parodius ripropose su MSX la medesima struttura del proprio ispiratore, aggiungendo alla formula classica uno stamuto di ragionata demenzialità. L'affilata Vic Viper di **Gradius** lasciava il posto ad uno dei 5 deformo-personaggi partoriti dai designer: Tako, il polipo bevitore di Coca; Penguin, il pinguino storico di casa Konami; Goemon, il ladro ninja che in quegli anni vedeva nascere la propria serie; Popolon, il cavaliere greco senza macchia e con l'armatura estratto dal gioco **Knightmare** (MSX/1986) e la Vic Viper stessa (modello SD, diremmo), più gommosa del solito ma, in fondo, unico mezzo d'attacco dotato di un minimo coefficiente di serietà. Per quanto concerne il gioco brado Konami confermò invece l'impostazione gradusiana. Ancora una volta il sistema di armi si fondava sulla celebre barra di potenziamento. La demolizione di un'orda di avversari (o di specifiche navi nemiche) determinava il rilascio di un power-up. La raccolta di un power-up permetteva di evidenziare l'item immediatamente successivo sulla barra di potenziamento (fuoco multiplo, laser, pod, velocità extra and so on). In questo modo, mentre con un tasto si dava fondo all'arma in dotazione, con il secondo era possibile appropriarsi dell'item evidenziato, resettando di conseguenza la barra di potenziamento. A questo si aggiungeva un sistema di campane in stile **Twin Bee**, a cui far cambiar colore a colpi di arma da fuoco e da raccogliere per ottenere extra (invincibilità, stop del tempo, smart) o armi speciali a tempo determinato. Così, mentre il giocatore professionista combatteva contro tutto ciò che di ostico avrebbe trovato in Gradius, maledicendo l'ultimo pinguino che gli aveva sfondato l'astronave, gli astanti sorridevano di **Parodius** come si potrebbe di uno sberleffo…

Tra talpe minatrici intente a lanciare piccoli, facce dell'isola di Pasqua con un potente raffreddore e boss di fine livello da sfidare a morra (con la possibilità di non dover combattere o col rischio di essere rispediti all'inizio del livello) **Parodius** rivendicava ad alta voce il proprio scranno tra i classici della ludodemenzialità. Il livello di difficoltà, discretamente calibrato, subiva evidenti sbalzi di pressione in caso di perdita di tutte le armi. Il controllo della propria astronave e le collisioni tra sprite soddisfacevano per onestà. Ma in parte il giocatore soffriva. Soffriva la velocità di gioco non straordinaria, le locations decisamente buioscarne, gli avversari minori scarsamente definiti e relegati al monocromatico. Il piacere visivo, in ogni caso, recuperava punti in occasione dei boss di metà e fine livello, dalle goduriose dimensioni e dalla folle caratterizzazione. **Parodius**, in definitiva, era un ottimo figlio del 1988. Semplice, lineare, a tratti spartano, ma con il forte sostegno della giocabilità classica e l'irresistibile richiamo della seria demenzialità. Gli anni trascorsi pesano sul suo codice, le limitazioni tecniche dell'MSX infieriscono sui reparti audio/video, ma in fondo la verità è una sola: la tecnologia scompare, il genio rimane. Per questo **Parodius** resta un titolo da annoverare tra i bei ricordi ed i buoni shooters. E da rivivere, magari, mentre qualcuno maledice l'ultimo pinguino che gli ha sfondato l'astronave e a noi viene da sorridere come si potrebbe di uno sberleffo…



Scheda Artistica
Formato: **MSX**
Anno di produzione: **1988**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em Up 2D**

OUTRO - Teorie sul degrado videoludico: l'ipotesi della QMI (qualità minima per l'interpretabilità)

Un saggio del nostro tempo ci insegna: "a chi non ha mai assaggiato lo zucchero anche il carciofo crudo appare infinitamente dolce". Quello che **TFP** si chiede questo mese è: i videogiochi perdono di valore ludico con il tempo? Quello che giocavamo 5, 10, 15 anni fa, oggi ci coinvolge, ci appassiona, ci diverte meno che in passato? È insomma plausibile affermare che i videogiochi sbiadiscano, evaporino, invecchino? Ma soprattutto: cosa c'entra il carciofo crudo con tutto questo? Un po' di pazienza, andiamo per gradi…

Grado 1: Il design di un videogioco è un contratto. Il designer, nell'allestimento di un videogioco, mette a disposizione del giocatore spazi in cui muoversi, azioni da compiere, oggetti con cui interagire. Il giocatore, dal canto suo, sottoscrive implicitamente questo contratto e accetta di muoversi in quegli spazi, di compiere quelle azioni, di interagire con quegli oggetti. In questo mutuo accordo si delineano i criteri del compromesso. Il videogioco è compromesso tra ciò che è possibile fare e ciò che non è possibile. Tra ciò che viene concesso e ciò che viene richiesto. Più in generale: tra l'offerta e la domanda.

Grado 2: Videogiocare significa interpretare. Così come nella realtà, anche nel videogame il soggetto si trova di fronte ad un universo di simboli da interpretare. Per mezzo della nostra interpretazione, dei segni su carta diventano parole di senso compiuto, un colore diventa obbligo di fermarsi, un rumore un invito ad aprire la porta. Allo stesso modo, nel videogioco, un'insieme di pixel diventa un soldato, uno sfondo nero costellato di punti diventa lo spazio profondo, una serie di suoni una musica evocativa. Definiremo questo processo *interpretazione*.

Grado 3: I retrogames possono utilizzare simboli basici. I simboli da interpretare variano per livello di complessità. Così, mentre le console di nuova generazione offrono riproduzioni dettagliate e verosimili della realtà, nelle generazioni precedenti gli oggetti su schermo hanno spesso difettato per definizione/dettaglio, fino a sfociare nel simbolismo puro. L'interpretazione, in questo caso, richiede un carico cognitivo superiore. Troppo semplice "interpretare" i soldati di **MGS2** o le musiche da CD dell'ultimo **Parodius**. Nel retrogaming i simboli (meno ovvi) devono essere invece ricostruiti, attraverso un processo leggermente più "complesso". Proprio per questo il soggetto deve essere attivo, prestarsi alla ricostruzione, e quindi disporre di quella che chiameremo una *pulsione interpretativa*. In **Metal Gear** il giocatore coinvolto vede un devastante lanciagranate in un gruppo di punti colorati. In **Parodius** vede un'ape *imbestialita* in un microscopico sprite monocromatico. Definiremo questo processo *ricostruzione*.

Grado 4: L'esperienza dell'interprete determina l'attribuzione di significati complessi. L'interpretazione/ricostruzione, com'è riconosciuto, dipende dalle conoscenze preacquisite dal soggetto. Molto semplicemente: gli oggetti 'soldato' e 'ape' possono essere interpretati solo perché il soggetto ha già avuto esperienza di entrambi. Più articolatamente: un videogioco su licenza da cartone animato può rievocare situazioni, immagini e sensazioni sperimentate nella visione del cartone animato stesso. L'esperienza dell'interprete, in questo modo, attribuisce ai simboli dei significati molto complessi. Una rete di caratteristiche e sfumature che definiscono approfonditamente il simbolo. In pochi pixel i personaggi di un videogioco di Dragonball potranno evocare le espressioni del viso disegnate da Toriyama, un carattere mite o malvagio, i piccoli particolari del loro abbigliamento. Questo processo, che definiremo appunto *attribuzione di significati complessi*, segue e arricchisce quello della ricostruzione.

Grado 5: il retrogaming è ri-ricostruire. Tornare ad un videogioco già affrontato (e interpretato) in passato significa inevitabilmente ri-ricostruire. L'interprete si è evoluto/modificato, l'oggetto da interpretare è invece rimasto lo stesso. Ma se il giocatore, a questo punto, perdesse la pulsione interpretativa? Perderebbe con essa la volontà di ricostruire simboli primitivi? E quindi anche la tendenza ad attribuire significati complessi? In quel caso il videogioco stesso non muterebbe significato e, con esso, le sue caratteristiche di coinvolgimento, di appassionamento, di divertimento? E non è infatti questo l'effetto del ritorno a molti vecchi titoli? Ritrovare un gioco diverso, con significati differenti, che ci comunica altro rispetto al passato? Ci si chiede: ma l'evento scatenante (la perdita della pulsione interpretativa) da cosa potrebbe dipendere?

Grado 6: l'ipotesi della QMI e lo scioglimento del contratto. Per QMI (qualità minima per l'interpretabilità) si intende la qualità minima di un oggetto audio/video (personaggio, ambientazione, musica) perché tale oggetto sia interpretabile nel modo inteso dal designer senza necessità di ricostruzione. L'astronave di **Asteroids** non vuole rappresentare nulla più di ciò che è. Le musiche di **MG** cercano invece di esprimere pathos, ma ci riescono solo in parte. I personaggi minori di **Parodius** vogliono comunicare ironia, ma ci riescono solo in parte. La QMI non è quindi un valore assoluto, ma un valore relativo a ciò che il designer vuole comunicare. Ma tra QMI e qualità reale può esistere un gap. Il giocatore con maggiore esperienza, a differenza del giocatore di 15 anni prima, avrà probabilmente sperimentato in altri videogiochi questa qualità minima. Questo significa che avrà maggiore coscienza di questo gap. La coscienza di questo gap e della necessità di riempirlo, ricostruendo, potrà quindi scoraggiarne la pulsione interpretativa. E questo porterà, come visto, alla fine del compromesso e allo scioglimento del contratto. Il giocatore ha assaggiato lo zucchero. E ora ha minori stimoli per zuccherare e mangiare il carciofo crudo…

L'ipotesi della quantità minima, come evidente, è solo una delle chiavi d'interpretazione del degrado videoludico. E soprattutto è da considerarsi una chiave settoriale, visto il riferimento esclusivo all'aspetto audio/video dei videogiochi. Presto o tardi torneremo sul fattore giocabilità, elemento molto più importante e che sorregge la maggior parte di quei classici che, dal punto di vista della QMI, avrebbero perso spessore negli anni. Ma per il momento spazio alla chiusura…

Mamma Konami Episode 2 & Next Month
Tutti pubblicano dei sequel. E perché io no? È su questi presupposti altamente professionali che il mese prossimo **TFP** sarà fiera di presentare il "Mamma Konami Episode 2". Un sequel ambientato tra i pulsantini colorati del Super Famicom e con protagonisti due titoli così massicci che se solo li scrivessi sfonderei la tastiera. Perché rischiare? I nomi, come naturale, rimangono top-secret. Il mio sentimento nei vostri confronti, come saprete, è "dovete morire".
E allora sigla di chiusura. Fischiettate voi un jingle, cortesemente, che la carta stampata non permette di inserire sigle cantate.
I titoli di coda, invece, si possono inserire.
Ed il mio, come immaginerete, recita così: i videogiochi sbiadiscono?

SUPER**TRIX**

ESPN International Track & Field (PS2)

Intervista 1
Ottenete cinque medaglie di bronzo in modalità Trial o Championship. Sbloccherete la prima intervista nella schermata "Awards".

Intervista 2
Ottenete cinque medaglie d'argento in modalità Trial o Championship. Sbloccherete la seconda intervista nella schermata "Awards".

Intervista 3
Ottenete 5 medaglie d'oro in modalità Trial o Championship. Sbloccherete la terza intervista nella schermata "Awards".

Intervista 4
Ottenete dieci medaglie d'oro in modalità Trial o Championship. Sbloccherete la quarta intervista nella schermata "Awards".

Canzone extra per la ginnastica artistica
Ottenete una medaglia d'oro per ciascuna delle tre canzoni in modalità Trial o Championship. Sbloccherete una nuova canzone "Expert", di una difficoltà paurosa.

Funny Sounds
Ottenete tutte le medaglie d'oro in modalità Trial o Championship per sbloccare l'opzione Funny Sounds ("Suoni Buffi").

Tokyo Xtreme Racer (PS2)

Ciondoli a volontà
Tenete premuti i pulsanti indicati qui sotto mentre selezionate l'opzione Shift Assist finché non inizia la gara. Nella visuale in prima persona, dallo specchietto penzolerà l'oggetto indicato.

Gremlin verde: R2 + ●
Zanzara blu: L2 + ●
Creatura zannuta: L1 + ●
Cucciolo di gremlin rosa: R1 + ●

White Carismo
Battete l'ultimo Zodiac (White Carismo) per sbloccare la sua macchina e intascare 4 milioni di dollari. Attenzione: per ottenere invece 5 milioni di dollari, fate vincere White Carismo la prima volta che vi sfida. Poi sfidatelo voi e vincete. Vedrete un messaggio che dice "Challenge Ending = 5 Million Dollars".

Skyline
Sconfiggete Speed King per assicurarvi 3 milioni di dollari e sbloccare la Skyline per l'acquisto.

TOCA World Touring Cars (PSone)

Tutte le macchine
Inserite FLEETING come codice bonus. Nella modalità Free Race e Time Trial potrete così selezionare tutte le macchine.

Pool Master (PS2)

Mira facile
Nella schermata dei titoli, premete ▲, ▲, ▼, ✕, ◀, ■, ▶, ●. Dovreste sentire un suono. Entrate nelle Opzioni e settate Guideline Detail su "High". Duante le partite sarà visibile la traiettoria che seguiranno la vostra palla e la cue ball, rendendo le giocate molto più facili.

World's Scariest Police Chases (PSone)

Tutti gli oggetti bonus
Premete ◀, ▶, L1, R1, ●, ■, R2, L2. Gli oggetti bonus saranno tutti sbloccati. Inoltre nel modo Free Patrol saranno sbloccate tutte le armi e parecchi veicoli.

Selezione livello (Missione singola)
Premete ▼, ▲, ◀, ▶, ✕, ▲, ●, ■.

Tutti gli scenari (Free Patrol)
Premete ▼, ▲, L2, L1, ✕, ▲, R2, R1.

ISS Pro Evolution 2 (PSone)

Squadre storiche europee e mondiali
Per sbloccarle entrambe, completate il Campionato a ogni livello di difficoltà e lunghezza (stagione a metà o completa). Salvate e sarete in grado di selezionare i team storici.

Squadre all-stars europee e mondiali
Per sbloccarle entrambe, completate la Coppa Internazionale a ogni livello di difficoltà e lunghezza. Salvate il tutto e sarete in grado di selezionare i team All-Stars.

CART Fury Championship Racing (PS2)

Cheat a gogo
Tutte le piste: R1, ▲, ✕, ✕, R2, L1
Tutte le macchine: ▲, ✕, ▲, ■, L2, ▲
Death Car: L1, ■, R1, R2, L2, L1
Avversari sulle Death Cars: L2, ■, L1, R2, R2, ✕
Death Wall: ✕, ■, R2, ▲, R1, R2
Nebbia fitta: R2, R1, ✕, ■, ■, ●
Capoccioni: ▲, ■, ■, L2, L1, R2
Tutte le sequenze FMV: L1, ●, R2, ✕, L2, ▲

ATV Offroad (PS2)

Tutte le piste
Selezionate la modalità Pro-Career e inserite il nome WHATEXIT per sbloccare tutte le piste.

Tutti gli ATV
Selezionate la modalità Pro-Career e inserite il nome CHACHING per sbloccare tutti i veicoli.

Quake III (PS2)

Vittoria istantanea
Mentre giocate (senza mettere in pausa), tenete premuti L1 + R1 + L2 + SEL e premete ✕, ●, ■, ▲, ✕, ●, ■, ▲. Vi assicurerete la vittoria e potrete passare al livello successivo.

Oni (PS2)

Rifornimento di Hypo
Mentre giocate, mettete in pausa premendo SEL. Evidenziate "Help", poi premete L2, L1, L2, ■, ●, ■, ●, ●, ●, R3. Se avete eseguito tutto correttamente, dovreste sentire un suono.

CODICI ACTION REPLAY

Formula One 2001 (PS2)

Master Code
EC8A217C 1456E60A
Partenza dall'ultimo giro – Gara Veloce
4CC07064 1456E7A5
4CC06B28 1456E7A5
98 giri nella Gara Veloce
4CC07064 1456E787
4CC06B28 1456E787
Un sacco di punti (Classifica piloti)
Coulthard
1CB0039C 1456089C
Irvine
1CB002BC 1456089C
Fisichella
1CB005DC 1456089C
Mazzacane
1CB004FC 1456089C
Frentzen
1CB0071C 1456089C
Alesi
1CB0093C 1456089C
Button
1CB0085C 1456089C
Panis
1CB00B7C 1456089C
Trulli
1CB00A9C 1456089C
Verstappen
1CB00DBC 1456089C
Villeneuve
1CB00CDC 1456089C
Burti
1CB00FFC 1456089C
Hakkinen
1CB00E1C 1456089C
M. Schumacher
1CB0103C 1456089C
Heidfeld
1CB0135C 1456089C
Barrichello
1CB0127C 1456089C
R. Schumacher
1CB0159C 1456089C
Montoya
1CB0174C 1456089C
Un sacco di punti (Classifica costruttori)
BAR Honda
1CB0FEA4 1456089C
Benetton-Renault
1CB01D54 1456089C
Ferrari
1CB01F64 1456089C
Jordan Honda
1CB02534 1456089C
McLaren Mercedes
1CB02754 1456089C
Williams BMW
1CB02C14 1456089C

XG III – Extreme G Racing (PS2)

Master Code
EC8E8D08 1456E60A
Turbo e scudi infiniti
4C8A4620 1456E7A7
Un sacco di soldi
4C8C79AC 1456B00C
Un sacco di soldi (2)
4C8C79B0 1456B00C
4C8C79AE 1456E00C
Partenza dal giro 4
4C899354 1456E7A8
Partenza dal giro 3
4C899354 1456E7A7
Partenza dal giro 2
4C899354 1456E7A6
Tutte le armi
4C8C79B8 1456E6A6
4C8C79B6 1456E6A6
4C8C79BC 1456E6A6
4C8C79BA 1456E6A6
4C8C79C0 1456E6A6
4C8C79BE 1456E6A6

ATV Offroad (PS2)

Master Code
EC89CC30 1456E60A
Badlands sbloccata
4C5D0138 1456E7A6
Manitoba Mills sbloccata
4C5D01B8 1456E7A6
Kodiak Pipe sbloccata
4C5D0038 1456E7A6
Salem's Backlot sbloccata
4C5D00B8 1456E7A6
Red Rocks sbloccata
4C5D0338 1456E7A6
Somer's Raceway sbloccata
4C5D03B8 1456E7A6
Taramac Ranch sbloccata
4C5D0238 1456E7A6
Syracuse sbloccata
4C5D05B8 1456E7A6
Latrobe sbloccata
4C5D0438 1456E7A6
Tupelo sbloccata
4C5D04B8 1456E7A6
Santa Fe sbloccata
4C5D0738 1456E7A6
Menifee sbloccata
4C5D07B8 1456E7A6

BIT WORLD
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI) WWW.BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. USA TEL.
BIO HAZARD DIR. CUT L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK L.119.000
BIO HAZARD 3 TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT L.129
BRAVE SAGA 2 TEL
CAPCOM G EN. 2 TEL
CAPITAN COMMANDO L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CARD CAPTOR SAKURA L.139.000
CASTLEVANIA CHRONICLES TEL
CHANGE GET A ROBOT L.99.000
CHRONO CROSS TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CLOCKTOWER 1 L.49.000
CLOCKTOWER 2 L.59.900
COSMO WARRIORS ZERO TEL
DEVILMAN L.139.000
DENSHA DE GO L.89.000
DENSHA DEGO 2 L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL L.129.000
DENHA DE GO NAG OYA L.139.000
DIGIMON WORLD 2 TEL
DINO CRISIS 2 TEL
DRACULA X (JAP) L.95.000
DRAGON BALL FINAL BOUT L.89.000
DRAGON BALL Z LEG L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.89.000
DRAGON WARRIOR 7 TEL
EINHANDER L.69.000
FISHERMAN BAIT L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO E CARD L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY TEL
FINAL FANTASY 9 TEL
FINAL FANTASY CHRONICLES TEL
EVANGELION L.89.000
GEPPY X L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK. L.89.000
GUNDAM 1.0 L.79.000
GUNDAM 2.0 L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREE D L.129.000
HOKUTO NO KEN 2 L.139.000
J.L. PERFECT STRYKER 99 L.39.000
YAMATO BATTLE SHIP 2 TEL
YUNA FINAL EDITION L.59.000
LEGEND OF MANA TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL.
LUPIN III L.89.000
KING OF FIGHTERS 96 L.79.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 L.119.000
KING OF FIGHTERS 99 L.69.000
MACROSS VFX1 L. 79.000
MACROSS VFX2 L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.59.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL L.99.000
METAL SLUG L.89.000
METAL SLUG X TEL
POCKET JIMAN L.59.000
POCKET FIGHTER L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

PERSONA 2 USA L.139.000
KING OF FIGHTERS KYO L.89.000
RANMA 1/2 L.139.000
ROBOT DANDY L.129.000
ROCKMAN X 5 TEL
ROCKMANX 6 TEL
S.HERO SAKUSEN TEL
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.119
S.ROBOT WARS ALPHA TEL
S.ROBOT ALPHA GAIDEN TEL
SAILOR MOON L.139.000
SD GUNDAM G ZERO L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY L.75.000
SD GUNDAM G GENERATION FIF TEL
SLAYER ROYAL 2 L.139.000
STRIDER 1&2 L.129.000
SUMMON NIGHT 2 TEL
TALES OF DESTINY 2 TEL
TASTUNOKO FIGHT L.139.000
TECHNO BEE TEL
TOKYMEKY MEMORIAL 2 TEL
TIME BOKAN GOGOGO TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN TEL
TOBAL 2 L.89.000
VALKIRYE PROFILE USA L.139.000
WINNING ELEVEN 2000 TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2001 TEL
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION TEL.
999 STORY OF GALAXY EXPRESS TEL
WOODY WOOD PEGGER GO GO GO TEL

GIOCHI USATI:

SPEC OPS L.25000 V. -RALLY2 L.25000
SUPERBYKE RACING L.25000EXCITING BASS 2 L.25000FIFA 99 L.19000INT. TRACK & FIELD L.15000TOCA 1 L.15000TOCA 2 L.25000 GRAN TURISMOL.15000 MOTAL KOMBAT TRILOGY L.19.000 MILLEMIGLIA L.25000 RIDGE RACER4L.29000NBA LIVE 2000 L.25000ACTI.SOC CER2L.15000 NEWMANHAASL.19000 JGTCL.25000

GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADV. / TONY HAWKS 2
F.ZERO / MARIO KART
WILD WILD RACING / CASTLEVANIA
ROCKMAN B.BREATH OF FIRE
ADVANCE GT -A STREET FIGHTER X
FINAL FIGHT JURASSIC PARK 3
RAYMAN ADVANCE / S.ROBOT WAR
WARIO L AND 4 JGTO GOLF

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO 5CD L.119.000
DRAGON BALL Z L.29.000
SAILOR MOON L.29.000
RANMA 1/2 L.29.000
MAISON IKKOKU L.29.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD L.95.000
FINAL FANTASY 9 4 CD L.99.000
DRACULA X L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD L .58.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DEGOL.129.000
JOYPAD COMPATIBILE L.9.900
MEMORY CARD 15B L.9.900
MEMORY CARD 120B L.27.000
MEMORY CARD 360B L.39.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA L.29.000
POCKET STATION L.109.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002 L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L. 9.900
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRL.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.39.000
VIDEO CD CARD L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR. L.69.000
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 GIAPPONESE L.999.000

GIOCHI JAP:

ACE COMBAT 4 TEL
ALIVE WORLD SOCCER 2001 (KONAMI)
BIO HAZARD CODE VERONICA L.169.000
BLOODY ROAR 3 TEL
BOMBERMAN KART TEL.
DARK CLOUD L.179.000
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE L.159.000
DEVILMAY CRY TEL
DNA DARK NATIVE TEL.
DYNASTY WARRIOR 2 L.159.000
DYNASTY WARRIOR 3 L.179.000
SSX EXTREME RACING L.179.000
EVERYBODY GOLF 3 TEL
EXTERMINATION TEL
FINAL FANTASY X TEL
GRAN TURISMO 3 L.169.000
GUILTY GEAR X TEL.
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD C.V. TEL
GUNDAM G SAVIOR L.179.000
KLONOA 2 L.149.000
WINNING ELEVEN 5 TEL
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED. L.179.000
SKY GUNNER L.179.000
TIME CRISIS W/GUNCON 2 TEL
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF L. TEL
MOBILE SUITE GUNDAM L.169.000
ONIMUSHA L.149.000
REAL ROBOT REGIMENT L.179.000
SILENT HILL 2 L.179.000
SUNRISE HERO R L.179.000
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079 L.159.000
ZOE L.139.000

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG. L.79.000
SUPPORTI VERTICALI L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR L.129.000
PLAYSTATION 2 JAP+GT3 L.999.000
PLAYSTATION 2 PAL TEL
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE TEL

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

NOVEMBER

MBF vive tra Milano e San Francisco (tanto i tram sono gli stessi). Ai croissant, preferisce i blueberry muffins. A Vivaldi, l'uva passa che gli dà più calorie. Ha una passione sfrenata per il calcio balilla. "Ma non per via di Friends," pare abbia dichiarato una volta ad un quotidiano nigeriano.

PlayWinnicot2: **The Third Place**

Nel 1971 non ero ancora nato, ma Nolan Bushnell era già in giro da parecchio. Mentre io galleggiavo nel limbo come una fogliolina di salvia in una pozzanghera di burro fuso, quel matto visionario di Sunnyvale, California stava mettendo a punto un giochino elettronico, *Computer Space*, per quelli di Nutting Associates (*Nuts*, in inglese, significa "noccioline", ma anche "schizzato", pertanto quando leggo la parola "nuts" mi si apre un link interstuale nel cervello e, zack, appare Super Pippo, un mattoide che mangia arachidi a profusione – sì, lo so, dovrei smettere di mixare il red bull alla vodka. Comunque, ve lo immaginate un gioco tipo *Super Pippo vs. Super Mario*? Io me lo sogno di notte e poi finisco per bagnare il letto e non è bello). Trovo affascinante il fatto che il primo videogioco della storia si intitoli *Lo Spazio del Computer*, ma del resto ho avuto un'infanzia difficile. Il punto è che i videogiochi, amici roditori, sono prima di tutto *spazi* esplorabili, ma solo in un secondo tempo storie interattive. I videogiochi sono prima di tutto arene simboliche. Loci ludici. Spazi, per farla breve. Due anni dopo l'apollinea missione lunare, il nuovo astronauta Bushnell dava inizio alla colonizzazione di un nuovo spazio, il cyberspazio, che non è meno speciale di quello "spaziale."

Nel 1971 non era ancora nato, ma D.W. Winnicot si stava dando da fare da parecchio. In quell'anno cruciale per la storia dell'umanità, il celebre teorico dava alle stampe la sua brillante meditazione sul concetto di gioco, *Playing and Reality*. È qui che il nostro espone la nozione di spazio potenziale, che egli definisce "la terza area della dimensione umana," uno spazio privilegiato ed al tempo stesso liminale. Uno spazio che non è individuale, ma nemmeno collettivo. Lo spazio del gioco creativo, lo spazio dell'esperienza culturale per definizione. Winnicot è stato tra i primi teorici a sottolineare la continuità tra lo "spazio potenziale" generato ma non creato dalle illusioni infantili, illusioni contraddistinte da un magico potere creativo (vi ricordate quel mitico racconto di Borges che fa parte di *Finzioni* che descrive l'utopico tentativo di un uomo di creare un suo simile con la sola forza dell'immaginazione? Ecco…), e ad un secondo spazio, associato all'estetica matura e alle creazioni spirituali. Negli scenari virtuali – qualunque essi siano – la già sottile linea rossa che separa le fantasie dei bambini e quelle prodotte dell'immaginazione tende a svanire del tutto. È legittimo allora pensare gli spazi dei giochi in termini di spazi intermediari, transizionali, transitivi, liminali: Lo spazio ludico è, per definizione, un campo da gioco (*PlayGround*) nel quale il bambino impara a distinguere il reale dal fantastico, la simulazione dalla "cosa vera". Secondo Winnicot, inoltre, i bambini giocano con un certo giocattolo o attualizzano certe esperienze immaginarie fino al raggiungimento di uno stato di "saturazione." A quel punto, viene meno l'ambivalenza emozionale che il bambino prova nei confronti del gioco stesso ed è pronto a trasferire la sua attenzione al mondo *tout court*.

Nel 2001, PlayStation2 è diventata il giocattolo più ambito, a 599.000 poi, è praticamente un regalo. PlayStation2 non è un mero oggetto, ma il terzo luogo di cui parlava Winnicot. Uno spazio liminale che è sullo schermo e contemporaneamente dentro di noi. Uno spazio individuale ma al tempo stesso collettivo, singolo e multiplayer.

Per farla breve, PlayStation2, *The third place*.

PS.
Non so voi, ma personalmente non ho ancora raggiunto il punto di saturazione ludica, ergo non sono pronto a trasferire la mia carica emozionale al mondo *tout court*. Ditemi, è grave?

mbfmail

"I'm a Marquee veteran, a multimedia bonafide celebrity…"
(Incommunicado, Marillion, 1987)

…canticchiava sottovoce Bren McGuire, prima di rendersi conto che quelle parole provenivano da una realtà non sua. Si interruppe, voce e pensieri, e si accese una sigaretta. Un sorso di alcool, un'espressione di disgusto. L'ulcera ringraziò. Si avviò lentamente lungo la strada, verso il tugurio spixellato che ancora osava chiamare casa. La memoria gli vomitò addosso una valanga di ricordi dei tempi buoni. D'altronde non era colpa sua se il mondo era cambiato e lui, anzi, chi per lui, non era stato capace di reggere i tempi, così mutevoli ed incerti. Si rivide nel suo costume di scena, protagonista assoluto della trilogia. Quando era caduto in disgrazia già da un bel po', il suo agente cercò i riproporlo così come molti altri di loro stavano facendo in un momento di tristi revival. Si trattava solamente di tirarsi un po' a lucido, smettere l'estetica piatta e naïve del bidimensionale, coprirsi di texture, donarsi fattezze più verisimili e circondarsi di complesse ambientazioni in cui poter spaziare in lungo e in largo. L'operazione non riuscì, ma in fondo ne fu felice, considerando le pessime figure di altri suoi colleghi che, riciclandosi malamente, in un attimo si bruciarono dignità e rispettabilità. Preferiva vivere così, di ricordi e di alcool. Cosa c'era di male? Avrebbe terminato i suoi giorni nel tugurio spixellato che ancora osava chiamare casa, lontano dagli schermi e dimenticato da tutti. Intossicato da fumo e alcool, solo come un cane, ma l'amor proprio non si svende per trenta denari.

Due anni dopo, lo sprite in avanzato stato di aliasizzazione di Bren McGuire venne trovato sul pavimento del tugurio spixellato che ancora stava chiamando casa in M.Trenz Avenue, Factor 5 dept., Rainbow Arts City. Venne seppellito nel cimitero "Old School Heroes" in qualità di veterano di guerra negli anni '90/'94. Sulla sua lapide non vi è foto, e sotto il nome sta scritto: "Welcome to Turrican".
Alex Passoni
Alex Passengers

Lo sai che è buffo? Non ho mai scritto a nessuna rivista, solo qualche contatto e-mail qua e là, cose comunque di secondaria importanza. Non amo le luci della ribalta, il quarto d'ora di celebrità che tanti pischerletti van cercando su pagine a loro amiche poichè parlano dei loro piccoli sogni di gloria (VG, metal e chi più ne ha…). No, non sto delirando (o forse sì? Mah, 'sto caldo io non lo sopporto…), è solo che mi piace l'idea che queste cose che ti scrivo muoiano qui, tra il mio ed il tuo server. Agorafobia? Complesso di inferiorità? Boh… Beh, ad essere sinceri ho partecipato in maniera più o meno attiva a qualche forum su Punto Informatico e KWvideogiochi, ma per quanto mi sforzi di essere pacifico noto che la tendenza generale in rete sia quella dell'«attacco verbale dietro presupposto inesistente», per la serie: «qualunque cosa tu dica, è un valido motivo per cui io ti bastoni verbalmente». Non mi piace. Confrontarsi d'accordo, ma troppa libertà, in bocca a qualcuno, fa male. Oddio, 'sto caldo… Dicevo? Dispersivo come sempre… Ah, sì: dicevo che non ho mai scritto a rivista alcuna; faccio parte di quella maggioranza silenziosa che parassita le pagine della posta come a leggere un racconto in fiera. Piacevole, sai? A volte mi dico: «Ma senti qua, 'sto stron2o, come ca22o fa ad avere un cervello così atrofizzato?» e preso dalla foga mi prometto di scaricargli sul groppone una marea di cazziate. Poi subentrano, nell'ordine: autocontrollo, buonsenso, umiltà (chi sono io per cazziare? Chi non ha mai sparato puttanate scagli la prima cazziata…), vago e diffuso senso di superiorità/presunzione (ma sì, questo qui avrà al massimo diciassette/diciottanni, lascia che sia la vita a limargli le orecchie!). Impulso simile (in percentuale invero molto blanda) che mi ha sfiorato leggendo mbfmail n°84 settembre2k1: simpatica pseudomemoria ciberpunkeggiante, quella di federicomotokores, ma è sempre necessario citare (anche solo di striscio) Gibson per darsi un tono e/o dare convalida a scritti vari attinenti tematiche, per l'appunto, ciberpunkegianti? Ok, polemica sterile e gratuita, fai finta che non abbia detto nulla ('sto caldo!!!…). E' solo che mi era rimasta lì, sai com'è… Ma perchè ti ho scritto? E perchè ti ho scritto la precedente «Forgotten Sons»? Ma, chi lo sa, forse perchè dopo una settimana di ferie in montagna e un'altra a casa della mia bella, me ne avanza una ancora prima di tornare al lavoro (socialmente inutile: grafico fotocompositore, per di più part-time) e in qualche modo la devo riempire! No, la verità è che prima o poi si deve cominciare, e tu sei una persona che stimo non poco (ti ricordi K? Penso di sì; io anche…), così come il tuo eeex-collega Apecar. Ebbene sì, la mia formazione culturale, da buon amighista dell'era di mezzo, si perde agli inizi degli anni novanta (diciamo pure prima metà). Allora caro amico ti scrivo (indovina un po'? esatto: 'sto caldo!…) perché mi va così, e se vuoi ti scriverò altri delirii magari un po' più ispirati. Un consiglio: ascoltati l'ultimo Marillion (Anoraknophobia).
-jpx

Thanks, dude. Sai dove trovarmi.

(Video)Gioco con i miei (video)giochi. Ne ho bisogno. Mi sento co-stretto. E come dopo una masturbazione mi sento in colpa per ciò che sto NON facendo: devi crescere, devi essere serio, certe cose non si fanno. Marchiato a fuoco da un'identità impalpabile chiamata società, vengo rimosso dal monitor-televisore. Ho 27 anni e sono solo 20 (forse più, forse meno) che gioco. Possiedo sei sistemi diversi, più tutti gli emulatori. Sono un HARDCORE GAMER? Non so, so che sono drogato. Vivo male. I sogni che un tempo si (video)realizzavano sono oggi vissuti con un'altra emozione. Sono cresciuto? Non so, secondo me mi hanno ucciso una parte di anima. Ri-scoprire le proprie vecchie emozioni (giocare spensieratamente come tanti anni fa) è forse impossibile, ma fortunatamente esiste l'hashish. Che schifo. Adoro i videogiochi, li faccio adorare a chi conosco, mi piacciono quelli belli (le opere d'arte), anche quelli incomprensibili dove però le menti si siano spremute. Ma perché (video)goco? E' solo fuga? E' solo per passare il tempo (intrattenimento = trattenere tra… bleah)? No. Gioco perché con loro imparo, con loro cresco, con loro mi arrabbio, con loro mi innamoro, con loro ho paura, con loro mi sento (onni)potente, intelligente, indifeso, in apprendimento, un esperto, un newbie. Con loro ho imparato molto sulla vita, non le cagate, le cose serie, quelle che contano. Non la informazione, ma la formazione. Alienazione?
Se solo tu avessi la fica o mio videogioco…
Gabriele

Lettiriletti

"Fight! Chelnov! For proletarian upheval of burgeoise capitalism!"
(Da *Atomic Runner* Chelnov)

Forse non tutti sanno che Ian (M.) Banks è una delle voci più interessanti ed originali del panorama letterario sci-fi. Nato ad Edimburgo, in Scozia, nel 1954, Banks è l'autore di alcuni romanzi straordinari e difficilmente classificabili. Dopo il suo debutto con *La Fabbrica degli Orrori* (1984), resoconto di una malvagità allucinante e punteggiata da un paio di citazioni videoludiche, Banks è diventato celebre grazie alla saga della Cultura, un'epica post-moderna cominciata nel 1988 con *La Mente di Schar* (1987) e proseguita con *L'Impero di Azad* (1988), *La Guerra di Zakalwe* (1990), *L'Arma Finale* (1993), *Criptosfera* (1994) e *L'Altro Universo* (1996). Scrittore dalla straordinaria versatilità, Bank ha prodotto anche romanzi più mainstream, come *The Crow Road* (1992), *Corpo a corpo* (1987) e *Complicità* (1994). È proprio di questi ultimi due che vorrei parlarvi in modo più approfondito. Queste due opere, infatti, sono contrassegnate da una vena spiccatamente videoludica. Tanto *Corpo a corpo* quanto *Complicità* sono infatti due straordinari esempi di scrittura influenzata dalle dinamiche dei videogiochi e dalle loro potenzialità espressive.

Corpo a Corpo è un puzzle game, no, meglio, è un'avventura alla **Myst** che si svolge nella mente del protagonista, John Orr. Il nostro giace in coma in seguito a un incidente. Il suo corpo spappolato. La memoria un ricordo.

Corpo a Corpo è un libro fatto di tanti livelli, un racconto che è insieme tante storie diverse. La prosa di Banks, surreale e multi-prospettica, è ipnotizza come un livello di **Quake**. Il lettore, come un videogiocatore disorientato, si muove a tentoni in un mondo dai confini labili e fluidi [*welcome to the third place*], "il ponte", una zona popolata da gente di tutte le razze, dove si parlano dodici lingue diverse e non esiste politica, morale, religione e non c'è nessun orologio a scandire il tempo, un po' come nei videogame dove il tempo è relativo, lo *freezi* quando cacchio ti pare. Uno spazio infinito dove è possibile tutto e il contrario di tutto.

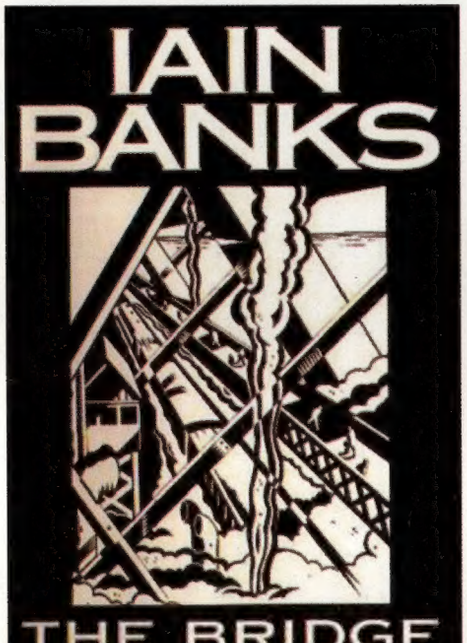
Corpo a Corpo è una storia da esplorare, più che da leggere, che rimanda a *Dungeon & Dragons* e ai giochi di ruolo più che alla narrativa tradizionale. *Corpo a Corpo* è un po' *Jacob's Ladder* e un po' *In Dreams*. Un incubo kafkiano, dickiano e ballardiano allo stesso tempo, un eclettico collage di idee, situazioni, riferimenti. Come in *eXistenZ* di Cronenberg, anche qui i differenti piani – gioco e realtà – finiscono per sovrapporsi, fondersi e confondersi. Al lettore perso nel labirinto, il compito di trovare la via d'uscita. Ma attenzione, perché dietro l'angolo si cela il Minotauro… Lo straordinario libro di Banks, pubblicato nel lontano 1987 con il ben più suggestivo titolo *The Bridge* ("Il Ponte") e inspiegabilmente ignorato in Italia, è stato recentemente pubblicato da Guanda. La lettura è pressoché d'obbligo.

Non meno indispensabile, a mio avviso, è *Complicità*, un interessante thriller del 1994. A parte le suggestive scene sadomaso che movimentano una vicenda di per sé abbastanza convenzionale – si tratta del solito thriller che (ab)usa tutte-ma-proprio-tutte le convenzioni e i diché del genere – il romanzo merita una lettura per via dei continui riferimenti videoludici. Qui, tuttavia, la citazione è esplicita, non implicita. Al pari di *Corpo a Corpo*, anche *Complicità* si svolge, *de facto*, su due piani differenti: quello reale e quello virtuale. La dicotomia riflette la stessa natura ambivalente dello scrittore Banks, che ricorre all'iniziale *del middle name*, "M.", solamente quando scrive fantascienza. Dr. Banks & Mister M. In *Corpo a Corpo*, l'avatar e la sua sorgente finiscono per combaciare.

La storia ruota attorno a Cameron Colley, un giornalista disilluso di Edimburgo che vive una vita solitaria e superficiale. Il nostro anti-eroe si trova involontariamente invischiato in una storia di vendetta. Un pericoloso serial killer ha infatti deciso di eliminare il male che pervade la società uccidendo alcune figure di spicco. Tra questi un giudice particolarmente comprensivo nei confronti di un violentatore, un pornografo con la passione per i film snuff e un uomo d'affari amorale la cui negligenza ha causato decine di morti.
La premessa è simile a quella del *Se7en* fincheriano, ma lo svolgimento non potrebbe essere più diverso. Per dirne una: Cameron finisce per diventare l'indiziato numero uno. Non c'è da sorprendersi. Del resto, il nostro fa tutto quello che le persone "a modo" non farebbero: sniffa cocaina, beve come una spugna, fuma l'impossibile, si accoppia con partner casuali manco fosse un coniglietto in calore, ma soprattutto – tenetevi forte – passa le sue nottate a giocare ai videogame:

> "Sì, tutta la notte. Stavo… lavorando." Avevo colto la sua esitazione. "E ho giocato dei video games" Guardo l'ispettore e, di seguito, il sergente. "Non c'è una legge che vieta di giocare ai video games, vero?" (p. 109)

Il nostro ha infatti sviluppato un'attrazione feticistica per *Despot*, un simulatore di mondi che lo consuma fino allo sfinimento. Cameron è come tutti quei giocatori – me compreso – che centellinano le esperienze videoludiche particolarmente gratificanti, per prolungarle il più possibile. Per non raggiungere il game over, croce e delizia del player, il nostro cerca di soddisfare la sua smania di piaceri elettronici con un altro giochino, *Xerium*. Questo è il punto in cui devo inserire una citazione per supportare la mia tesi:



Nelle due ore successive, ascolto la radio e guardo la televisione tutta la notte con un angolo del mio occhio e abbozzo la storia sul whisky e lascio deliberatamente stare *Despot* perché so che se comincio poi va a finire che resto in piedi fino all'alba e poi dormirò tutto il giorno e non riuscirò ad alzarmi in tempo per l'impegno di domani (ho un appuntamento con il manager di una distilleria a mezzogiorno), così decido di riprendere *Xerium* e giocarci per un po'. Gioco ricreativo, in altre parole, niente di troppo impegnativo. Un gioco per rilassarsi, non per esaltarsi.

Xerium è uno dei miei vecchi preferiti, quasi come un compagno, e devo ammettere che nonostante ci siano spazi di gioco che non ho scoperto, non mi sono mai ridotto al punto da cercare la soluzione su riviste di trucchi, perché volevo arrivarci da solo (cosa inusuale per uno come me) e comunque è divertente volare negli spazi virtuali ed espandere la mappa di un continente fatto di isole ed oceani di bit.

Alla fine, come sempre del resto, finisco per sfracellarmi con l'astronave *Specular* nel tentativo di trovare una via probabilmente inesistente tra le cime delle Montagne di Zound. Lo giuro: ho provato tutte le aperture in quelle dannate colline, maledizione, ho persino tentato di attraversare le montagne, convinto che una di quelle fosse un mero ologramma, un'illusione, qualcosa del genere, ma non sembra che ci sia il modo di raggiungere un'altezza sufficiente per sorvolare quelle dannate protuberanze. In teoria, dovrebbe esserci un passaggio nel territorio rettangolare che le montagne celano in qualche modo, ma non riesco a trovarlo, non stasera, in ogni caso.

Mi arrendo dopo l'ultimo tentativo fallimentare e carico il più lento dei miei giochi di *Asteroids* e oblitero un qualche godziliardo di gloriosi meteoriti in *wire-frame* monocromatico fino a che le mie dita mi fanno male e i miei occhi bruciano e allora capisco che è tempo di una altro decaffeinato e di andare a dormire (pp. 27-28).

I videogame rappresentano per Cameron qualcosa di più di un semplice passatempo. Sono il modo attraverso il quale sublima i suoi insaziabili desideri sessuali. A pagina 52, per esempio, Cameron confessa che "Gioco a *Despot*, ma in realtà sto pensando al sesso." Poco più avanti, il nostro giustifica la sua attrazione per il divertimento elettronico in questi termini:

> Dal momento che *Despot* è interattivo, *Despot* continua ad espandersi anche se lo lasciate da solo, perché in effetti è lui a *guardarvi* e non viceversa. Impara le vostre tecniche di gioco e finisce per conoscervi e tenterà di fare qualsiasi cosa per *diventare* come voi. Tutte le simulazioni – che emulano la vita o almeno alcuni aspetti – si modificano e cambiano in base ad alcune regole prefissate, ma *Despot* è ancora più evoluto dato che, dopo un minimo di allenamento, finirà per tentare di emularvi (p. 53).

Man mano che Cameron si ritrova coinvolto nella vicenda, la sua alienazione videoludica si complica e le sue prestazioni nel ruolo di "Dio-del-Mondo-di-*Despot*" si fanno sempre più scarse, come leggiamo a pagina 134:

> Ero troppo stanco per dormire e allora mi sono messo a giocare a *Despot* appena arrivato a casa, ma non c'ero col cuore e l'Impero si trova ancora in uno stato penoso dopo i disastri precedenti e mi chiedo se forse non sia il caso di resettare il tutto, ma questo implicherebbe ritornare alla strafottuta alba della civiltà e la tentazione in *Despot* è sempre quella di cambiare punto-di-vista, cosa che le persone che non capiscono il gioco pensano sia una mossa innocente, un dettaglio minore, ma che in realtà è fondamentale. Non si tratta di un semplice cambio di inquadratura, si tratta di modificare il Livello di Potere Dispotico per qualcosa di meno, anche se si tratta del leader di una regione o un altro re o un generale o un'altra posizione vicina al trono ed è una cosa che non va fatta con leggerezza, perché nel momento stesso in cui uno rinuncia all'attuale punto di vista di *Despot*, il computer prende possesso del gioco e allora sono cazzi. Provate a cambiare punto di vista troppo tardi, aspettate troppo a lungo e finirete per essere assassinati e allora campa cavallo, eccovi lì, nella caverna insieme ad altre venti unità e tutto quello che potete fare è *illuminare la caverna con del fuoco*! Provate a cambiare punto di vista troppo presto e il computer finirà per prendere i comandi ed eseguire qualche miracolo per cui il Despota che voi avete abbandonato finisce non si sa dove e quello che accade poi è che la polizia segreta sta bussando alla porta e vi insegue, voi e la vostra famiglia, e passate dal buio della notte a quello dell'oblio. Il computer si dichiara vincitore ed eccovi lì, costretti a ricominciare tutto daccapo nella fottuta caverna.
> Mi arrendo dopo un'ora di cazzeggio videoludico, premo "salva" e me ne vado a dormire. Ho fumato sei sigarette senza nemmeno volerlo."

Vi risparmio il resto e vi lascio con un consiglio. La prossima volta che si esauriscono le pile del GBA, portatevi *Corpo a Corpo* o *Complicità* sulla metro, sul bus o sul treno. Sapete una cosa? Ian Banks è persino meglio di Super Mario.

bibliografia

Ian M. Banks
Corpo A Corpo (2001), Guanda, 318 pagine, 28.000 lire.
Complicità (1994), Tea, 327 pagine, 15.000 lire

[play]list

www.maffia.it
chemical brothers
the youngsters
new order
badalamenti- lynch
uberzone
riton
groenland orchestra
the dining rooms

it began in afriKa
spanish harlem
get ready
mulholland drive ost
faith in the future
beats du jour
nurobic (specie "rabbi playstation")
numero deux

PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO i seguenti giochi per Nintendo 64 in versione giapponese: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, **Super Robot Taisen**, **Super Smash Brothers**.
Per informazioni mandare un SMS al numero 339/5941322 con vostre disponibilità e prezzi.

VENDO l'intera serie DeAgostini di *DragonBall GT*, in perfette condizioni, con i rispettivi fascicoli e carte da gioco ad un ottimo prezzo trattabile.
Per informazioni telefonare al numero 0831/586071 (ore pasti) e chiedere di Tony oppure inviare una e-mail all'indirizzo zubin.tony@libero.it.

CERCO accessori e giochi per Sega Saturn in particolare: **Sonic Jam**, **Discworld2**, **Last Bronx**, **Burning Rangers** e tanti altri. Cerco inoltre i numeri 10,16 e 26 di Mega Console.
Per informazioni telefonare al numero 349/2304965 e chiedere di Salvo.

CERCO disperatamente i seguenti giochi: **Megaman: Mega World** per MegaDrive e **MegaMan 7** per Super NES.
Per informazioni telefonare al numero 338/4515734 e chiedere di Nicola.

VENDO per N64 i seguenti giochi in formato USA, tenuti benissimo e completi di confezione e manuale di istruzioni: **Turok 2**, **Quake 2**, **Banjo-Kazooie** a L.35.000 cadauno, **Shadowan** a L.40.000.
Per informazioni contattare Tommy al numero 328/6486792 o mandare una e-mail all'indirizzo tomant@tiscalinet.it.

VENDO in blocco impianto DTT della Creative in perfette condizioni più i seguenti giochi per PlayStation2: **Shadow of Memories**, **Knockout Kings 2001**, **Moto GP**, **Madden NFL 2001**. Il tutto a L.500.000.
Per informazioni chiamare ore pasti al numero 0438/33518 e chiedere di Fabio.

VENDO Sega Dreamcast PAL, come nuovo, completo di un joypad, presa Scart RGB, modem per connessione a internet e i seguenti giochi: **Resident Evil Code Veronica**, **Crazi Taxi**, **MDK 2**, **NBA 2K1**, **Marvel Vs. Capcom 2**, **Wacky Races**, **F1 World Grand Prix** e **Capcom Vs. SNK**.
Il tutto in blocco a L.290.000.
Per informazioni telefonare al numero 0962/27135 e chiedere di Giuseppe.

VENDO console PlayStation2 versione PAL con tre mesi di vita, un joypad DualShock2, memory card da 8 mega e i giochi **SSX Snowboarding** e **Quake 3: Revolution** a L.850.000 non trattabili. In regalo 2 CD demo e il DVD *Buena Vista Social Club*.
Per informazioni telefonare ore serali a numero 0328/1395658 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per Milano e provincia. Richiesta massima serietà.

VENDO giochi ed accessori originali per PSone in perfetto stato, completi di confezione ed istruzioni. Se interessati, inviare un SMS o chiamare il numero 349/4793759 o inviare un'e-mail all'indirizzo yotamoteuchi@inwind.it.

VENDO per PlayStation2 **International Superstar Soccer** (**ISS**) in versione PAL a L.99.000 trattabili. Vendo inoltre i seguenti giochi per PSone, tutti originale e in versione PAL a L.20.000 cadauno: **Actua Golf 2**, **Bust a Move 2**, **International Superstar Soccer**, **Spyro**, **Tekken 2**, **Total NBA '97**, **Wipeout 2097**.
Per informazioni mandare un'email all'indirizzo dark_tea@libero.it o chiamare i numeri 341/2248561 o 0883/587011. Annuncio valido solo per Bari e provincia.

VENDO per Sega Megadrive i giochi **Super Street Fighter 2**, **Fatal Fury 2**, **Dino Dini** Soccer a L.15.000 cadauno o li scambio con **Revenge of Shinobi** e **Thunderforce 4**.
Per informazioni telefonare al numero 050/541094 e chiedere di Luca.

CERCO per PlayStation2: **Madden 2001**, **NCAA Football 2002**, **NCAA Gamebreaker 2002**, **NBA Shootout 2002**, **NFL Gameday 2002** e molti altri, in qualsiasi versione. Per informazioni telefonare dalle ore 20 alle 21 (no sabato/domenica) e chiedere di Cristian.

CERCO per PSone **Parasite Eve 2** e **Ehrgheiz** in versione PAL. Annuncio valido solo per Roma. Per informazioni chiamare o mandare un SMS al numero 388/8488688 dalle 21 in poi.

VENDO per PlayStation2 i seguenti giochi in versione PAL: **F1 Championship Season 2001** e **La 24 Ore di Le Mans**. Vendo inoltre per PSone **Toca World Touring Cars**. Spese di spedizione a carico del destinatario. Per informazioni telefonare dopo le ore 20 al numero 331/844131 e chiedere di Alessandro.

NEXTMONTH

Grazie alla prolungata sosta ai box di Codemasters, Evolution Studios ha la strada libera per imporre il proprio ambizioso progetto come lo standard di riferimento per le future simulazioni di rally su PlayStation2. Gli ingredienti del successo sembrano esserci tutti e nelle giuste quantità. Il verdetto di **Super Console**...

sul numero di **dicembre**

WRC
WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP

IL RALLY SIMULATOR
DEFINITIVO

?

VIDEOGIOCHI ESSE
DISTRIBUZIONE

Videogiochi

NUOVA PLAYSTATION 2

PlayStation 2

Giochi PlayStation 2 a partire da **L. 79.900**

L.589.000

Gran Turismo 3

Dual Shock2

Volante GT

L. 99.900

blu

G-Con45

VIDEOGIOCHIESSE
Distributore Ufficiale del Divertimento

Giochi PlayStation 2

DVD VIDEO

Giochi per PlayStation 2

Giochi per PlayStation 2

Tutti i Marchi sono Registrati ai Rispettivi Proprietari.

grafica rc:tel.081/752.03.21

Tel. 08/17.76.88.00 - Fax. 08/17.76.87.41 - e-mail:videogiochiesse@inwind.it

VIAGGIO AL CENTRO DEL GIOCO

BG GAMES
DISTRIBUZIONE

Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525
bg_games@yahoo.it
www.bggames.it

WAREHOUSE
VIDEOGAMES

Via Marghera, 37 MILANO
02 48017840

CONSOLE
GENERATION

Via Capecelatro, 7 MILANO
02 48709594

Tutti i marchi e le immagini riprodotte appartengono ai legittimi proprietari

PlayStation
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
Dreamcast